MEGAFORCE

SATURN · MEGADRIVE · MEGA CD · 32 X · GAME GEAR · MASTER SYSTEM

MEGA Force

...sue... consoles SEGA

La Megadrive se surpasse avec Toy Story & Tintin au Tibet

Concours

Gagnez des dizaines de K7 Mangas

La Saturn contre-attaque

- Panzer Dragoon Zwei
- Ultimate MK III
- Loaded
- Syndicate Wars
- Olympic Soccer...

T 4702 - 49 - 32.00 F

EXCLUSIF JAPON

Sega dévoile ses nouvelles merveilles

32 FF • N°49 • AVRIL 1996 • BELGIQUE : 210 FB • LUXEMBOURG : 210 FL • SUISSE : 10 FS • CANADA 8 $ (Can)

PROFITEZ DE VOS JEUX À FOND !

DISPONIBLE DÈS MAINTENANT

chez tous les marchands de journaux

sommaire

MEGA FORCE N° 49 - AVRIL 1996

La concurrence ne tient décidement pas la distance ! La PlayStation de Sony perd ses exclusivités, avec Psygnosis par exemple, mais aussi avec des éditeurS comme Gremlin, qui prépare Loaded Saturn, ou encore Euro'96, qui est une version améliorée d'Actua Soccer. Nintendo of Japan annonce de son côté un nouveau retard de son "Arlésienne", sa Nintendo 64, comme ils l'ont baptisée. Eh oui, pour des raisons soit-disant de fabrication de micro-processeurs, Nintendo a annoncé ne pas pouvoir tenir les délais, ce qui porte la sortie de la N64 au Japon au 23 juin. Derrière ce prétexte se cache surtout une disette de jeux, trois titres uniquement étant terminés. Alors pensez bien que la sortie européenne n'est pas pour demain... Dans un même temps, Sega passe la quatrième vitesse, et travaille, encore et toujours. Sega travaille sur des titres exclusifs : Fighting Sonic, VF Kids, Mystaria 2, Panzer Dragoon Zwei, DecAthlete, Gun BLade N.Y.... Discrètement, mais sûrement, la firme d'Haneda prend le pas sur ses concurrents. Et le résultat, vous l'avez sous les yeux... Dans ces pages, vous vous rendrez compte aussi que Sega n'abandonne pas la Megadrive : de nombreux titres sont en préparation pour les mois à venir, et 1997 verra elle aussi des sorties de jeux sur notre 16 bits. Ajoutez à cela les efforts fournis par les éditeurs, comme Bullfrog avec Syndicate Wars, ou US Gold avec Olympic Soccer, et vous verrez comme moi que l'avenir est des plus roses.

SCHMÜRZ.

le forum

COURRIER DES LECTEURS 4
WORK IN PROGRESS : OLYMPIC SOCCER 6
L'ARCADE SELON L'AM#3 10
NEWS/PREVIEWS 12
JEUX À VENIR 27
CONCOURS SHURIKEN 31
DERNIERES SORTIES 33
WORK IN PROGRESS : SYNDICATE WARS 34
BON D'ABONNEMENT 37
LA PAGE D'ARNOLD 38
LES SECRETS DE MEGAFORCE : ASTUCES ET SOLUCES 39
EN DÉTRESSE 60
L'INTRO DES ZAPPINGS 63
BON DE COMMANDE ACTION REPLAY 75
RUBRIQUE "MANGA" 86
RUBRIQUE "VIDEO" 92
BON DE RÉASSORT 93
L'OCCAZE DE L'ONCLE TOM 94
PETITES ANNONCES ..... 96 ET 98

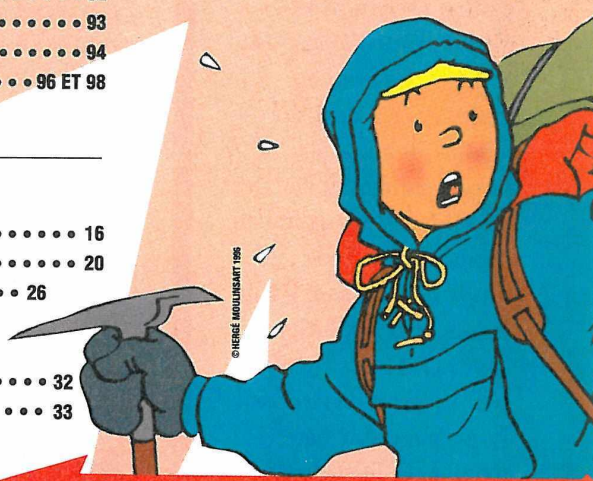
les previews

ULTIMATE MK3/SATURN 16
JACK IS BACK/SATURN 20
DEFCON 5/SATURN 26
EURO'96/SATURN 28
PANZER DRAGOON ZWEI/SATURN 30
LOADED/SATURN 32
ROBO PIT/SATURN 33

les nouveautés

TINTIN AU TIBET/MD 64
STEAMGEAR MASH/SATURN 70
BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX/SATURN 72
SLAM COLLEGE/SATURN 74
MAGIC CARPET/SATURN 76
GEBOCKERS/SATURN 81
WIPEOUT/SATURN 82

mille milliards de mille sabords



• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A. au capital de 250 000F. • 6, Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 41 06 44 44 Fax : (1) 41 06 44 48 •
• Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY •
• Rédacteur en chef adjoint : Laurent COTILLON • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE •
• 1er Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON • Secrétaire de Rédaction : Richard EL MESTIRI • Maquette : Dom, Mireille Guérineau •
• Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • 3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Illustrations des rubriques : Alain BERTRAND •
• Couverture : Michael CAMBOUR • Ilustration de Couverture : Panzer Dragoon Zwei © 1996 Sega Enterprises Ltd , Toy Story © 1996 Disney Pixar •
• Publicité : Isabelle Weill • Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER, LA GALIOTE • Distribution : Transports Presse •
• MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 •
Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, Emmanuel VILLALBA, Michaël COIFFIER, Pascal HENDRICKX, Alain MILLY, Stéphane HEBERT, Marco VEROCAÏ •
Correspondant permanent : au Japon : Ho UTSUMIYA (Sashimi) •
• Ce numéro comporte un double poster au format magazine - Recto : Toy Story © 1996 Disney Pixar -
Verso : Les Ailes d'Honneamise © 1987, 1994 Bandaï / Gainax - © 1996 PFC Video All Rights Reserved

le courrier

Non, je ne vais pas commencer par un traditionnel «Salut !». Je vais me contenter si vous avez digéré la tonne de News du mois dernier, et si vous vous sentez d'attaque ce mois-ci ! Ça, c'est de l'intro', ça, c'est original. Ça vaut au moins 2/20 ! Bon, venons-en aux faits. J'avais parié que, dans vos questions, je trouverai au moins 38 fois DBZ, 27 fois le mot Sony et 0 fois le mot circonvolution (pour ce dernier, je n'ai pas pris trop de risques). Et je ne me suis pas trompé. Mais comme dirait Kharmo "À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire peut-être, mais au moins on est sûr de ne pas se vautrer". Bon, pour finir sur une bonne nouvelle, je vous annonce le retard de la Nintendo 64 qui n'en finit pas de faire sourir le monde des jeux vidéo... N'oubliez pas que l'on peut se retrouver sur le 3615 MEGAFORCE. Bon, c'est à vous...

SCHMÜRZ

"...Y-aura-t-il un Earthworm Jim 3 sur Megadrive ?..."

SALUT À TOI, O GRAND SCHMÜRZ !

C'est moi qui te parle (précis, hein ?). Bon, j'ai quelques questions :

1) Comment faire pour assembler deux codes avec l'Action Replay (pour Comix Zone, sur MD, pour avoir l'énergie infinie) ?

Quand tu rentres ton code, tu as une liste assez longue de 0000000000. Tu entres donc le premier code, FFBF040011, et tu appuies sur A. Le code figure maintenant en première ligne de ta liste de 0000000000. Tu sélectionnes maintenant la deuxième ligne, et tu composes le second code, à savoir FFBF660011, et tu presses le A. Voilà, c'est tout.

2) Me conseilles-tu Light Crusader (MD), même si j'ai déjà Landstalker ?

Bien que Light Crusader soit plus court, il vaut quand même le coup. C'est un bon soft, bourré d'énigmes.

3) Dans le numéro de novembre, je trouve une pub Nintend... D'accord, on en a déjà parlé, mais après, je vois dans le Hors-série de décembre «Spécial Baston» que tu mets des jeux Son... et Nintend..., et, en couverture, Tekken ! Encore, si c'était Virtua Fighter, voire même Mortal Kombat 3, Primal Rage ou Weaponlord, ça irait, mais un jeu Sony (je me permets de le dire entièrement, même en tant que Segamaniaque). De plus, trois jeux ne passent que sur consoles «étrangères» à Sega... 1-0 !

C'était un Hors-série traitant de tous les jeux de baston, et non de tous les jeux de baston tournant sur consoles Sega. Il était donc normal que des jeux comme Tekken y figurent, non ?

4) Y-aura-t-il un Earthworm Jim 3 sur Megadrive (où l'on choisirait son arme, etc.) ?

Si Earthworm Jim 2 est prévu sur Saturn, il n'en est rien pour un "EJ 3" sur Megadrive. Et a priori, il n'y en aura jamais, puisque Shiny, qui a développé ce fabuleux jeu, et qui appartient à David Perry, avait annoncé que le deuxième épisode du ver de terre serait le dernier développement sur 16 bits.

5) Quel jeu de sport sur Megadrive me conseilles-tu ?

Moi, j'aime bien le hockey, et notamment celui d'EA Sports, à savoir NHL. Après, tout dépend du genre de sport que tu aimes. Par exemple, en Formule 1, Monaco GP était excellent, tout comme je me suis bien éclaté avec Formula One de Domark. Côté Basket, j'aimais bien USA Team. M'enfin, on ne va pas faire toute la liste... En tout cas, côté foot, ISS Deluxe, que l'on testera le mois prochain, devrait bien cartonner.

6) Si un vendeur de jeux vidéo envoie un jeu de plus par erreur, le vendeur a-t-il le droit de réclamer son jeu ?

Bien sûr, s'il sait que c'est toi qui a le jeu manquant, il ne manquera pas de te le demander. Fais gaffe, car je suppose que si tu poses la question, c'est que tu es dans ce cas...

7) Eh, au fait, je vois dans le numéro 47 une pub pour SOS Consoles... Ce n'est pas un journal qui rivalise avec toi ? Ou tu trahis Sega en testant des jeux Nintendo que tu publierais sous forme d'un autre nom de mag' ? Ni vu ni connu ! 2-0 la balle au centre (ça m'étonnerait que tu dises le contraire !).

Eh bien si ! SOS Consoles est un mag' d'astuces et de soluces, avec tous les plans détaillés des meilleurs jeux (et parfois les plus durs), et des fiches à découper pour conserver tous les codes et autres tips du genre. Rien à voir avec un canard dédié à Nintendo ou à Sony, ou à qui que ce soit d'autre...

Eh ! Si ça se trouve, tu ne vas même pas publier ma lettre, avec la «question» (qui ne doit pas s'appeller une question mais un coup de gueule) numéro 7. Mais faut te comprendre... Ah, au fait, je voudrais féliciter Sega pour avoir envoyé des jeux à ceux qui ont acheté la Saturn avant la baisse des prix, c'est très sympa ! Enfin, bonne continuation à toi et à l'équipe de Mega Force !

Le Segamaniaque : Nicolas Cailloux de Sucy en Brie.

P.S. : je t'écris sur ordinateur, car si j'écrivais à la main, tu ne comprendrais rien.

Je t'en remercie, et si certains pouvaient faire pareil, ça m'arrangerait plutôt, et m'éviterait de faire appel à des scientifiques spécialisés dans le décryptage de langages aliens...

MORCEAUX CHOISIS...

1) J'aimerais bien connaître le cursus d'une journée de testeur à Mega Force. Duc d'Allfish, d'Aire sur Adour.

Ouh là ! Ça dépend de la situation. En période calme, il se pointe à midi et, dépité de n'avoir aucun jeu à torturer, il se fait une petite partie de jeu pour le plaisir, avant de se barrer aussitôt. Mais en cas de bourre, il arrive tôt, mange un casse-dalle en deux temps trois mouvements, et repart très tard dans la nuit, lorsqu'il ne reste pas dormir sur un canapé. Vraiment, il n'y a pas de "journée-type" !

2) Il y a une rumeur qui court, comme quoi on arrêterait les ventes de Saturn... Rassure-moi, ce ne sont que des mensonges ? Laurent.

J'ai même entendu dire un jour que Destroy serait Maître du monde... Alors t'as qu'à voir jusqu'où peuvent aller les baratineurs. C'est comme si l'on me disait qu'un jour Kharmo dépasserait 1,50 mètre. Non, il n'y a aucun souci à se faire. La Saturn est en toujours en vente, et ce n'est pas près de finir.

3) J'hésite à m'acheter un adaptateur pour jeux japonais. L'image reste-t-elle intacte, ne subit-elle pas de compression ? Les jeux sont-ils aussi rapides ? Cela abîme-t-il la console ? Merci d'éclairer ma lanterne sur ce point. Gianni, de Bourges.

Tiens, un Berruyer ! Ça fait plaisir ! Bon, pour ta console, ne t'inquiète pas, ça ne l'abîmera pas. La seule chose, c'est que ça ralentit un peu le jeu, sans pour autant déformer l'image.

SALUT SCHMÜRZ.

Je m'appelle Lilian, j'ai 15 ans (grand lecteur du magazine). J'ai acheté des jeux vidéo (Kawazaki Superbike, etc.) pour lesquels je n'ai jamais vu de pub dans aucun magazine (Mega Force, Player One et les autres). J'aimerais savoir pourquoi vous ne publiez pas tous les jeux qui sont en vente dans les magasins ? (Il y a toujours les mêmes, chaque mois). Publiez-moi, s'il vous plaît. Merci d'avance.

Ça peut arriver. Kawazaki Superbikes est un de ces jeux-là. Mais on en trouve d'autres, comme Waterworld Megadrive, Rise of the Robots 2 sur Saturn (qui vient juste de sortir)... En fait, la liste n'est pas très longue, et concerne uniquement une seule catégorie de jeux : les daubes. Il arrive parfois que certains softs soient si mauvais qu'il ne vaut pas la peine de leur accorder de la place. Dans ce cas, on signale juste leur sortie, et on précise qu'ils ne valent pas le coup. Mais il est vrai que, parfois, c'est tellement drôle qu'on vous en fait un test rien que pour le plaisir. Comme Race Drivin' par exemple, qui était un jeu japonais qui s'est pris 7%...

des lecteurs

SALUT À SCHMÜRZ ET À LA RÉDACTION.

J'ai 14 ans, fan de jeux de baston et de foot, et surtout de la Saturn. Voici mes questions.

1) J'ai joué à MK 3 Ultimate (génial !), mais je croyais que le suivant devait être le quatre (enfin, c'est rien...). Au fait, que penses-tu de l'Ultimate ?
Pour ceux qui ne connaissent pas, Ultimate MK 3 est la nouvelle version arcade de ce soft, et n'est autre que le MK 3 affublé de quelques nouveautés. Dans cette nouvelle version, on peut jouer à quatre, on compte deux Kombattants en plus, ainsi que deux Kombat Codes. Quant à mon opinion, elle est plutôt mitigée. Un Mortal Kombat, c'est cool, et la première version a été une vraie bombe. Mais au fur et à mesure, ça devient pénible. Les innovations commencent à s'estomper, et ça sent le réchauffé - non, ça sent plutôt l'exploitation. Enfin, c'est une question de goûts personnels, et du moment que les fans aiment, pourquoi pas ? Quant à l'ordre, il est vrai qu'on avait évoqué un "MK 4". Mais en fait, Williams va d'abord travailler sur une version console d'Ultimate. Alors le MK 4, ce n'est pas pour demain.

2) Toujours sur MK, il y a une chose que je ne comprends pas, car Sony a un contrat d'exclusivité de MK 3 sur sa bécane, mais comment se fait-il qu'il y ait déjà MK 3 sur Megadrive et Game Gear, et que le 2 sort seulement sur Saturn ? Explique-moi !
La concurrente de la PlayStation, ce n'est pas la 16 bits de Sega, et encore moins la portable. La concurrente, celle qu'il faudrait "éliminer", c'est la 32 bits, la Saturn. C'est pourquoi Sony n'avait que faire de la sortie de MK 3 sur MD, sur GG ou même sur Super Nintendo, et avait négocié une exclusivité de 6 mois sur le troisième volet de MK 32 bits. Mais tu peux voir dans nos pages que les affaires se précisent sur Saturn...

3) Génial, Fatal Fury 3 sur Saturn ! Mais Fatal Fury Real About, c'est possible ?
Si SNK a décidé d'éditer deux de ses titres sur Saturn, pourquoi pas trois ? C'est une hypothèse, mais rien pour l'instant n'a été annoncé concernant ce titre.

4) Sachant que la Neptune ne sera pas en France, je pourrai quand même l'avoir en import. Mais j'y pense, si les jeux MD rentrent dans la portable, alors on peut stocker la 32X ! T'imagines, Virtua Fighter sur portable ?
Ouais, j'imagine aussi qu'il faut une 32X américaine, ce qui ne court pas les rues. En plus, cette «console» étant un poil capricieuse, je ne sais pas si elle acceptera volontiers la manipulation. Il faudra qu'on essaye...

5) Street Fighter Zero et Street Fighter Alpha sont-ils les mêmes ?
Absolument ! Alpha, c'est pour les Européens, et Zero, c'est pour le Japon.

6) Nintendo, c'est comme Neo Geo : 2.000 F la grosse console et 1.000 F leur cartouche ?
C'est un peu dans le genre... Il est vrai que pour faire tourner des jeux en cartouche sur une 64 bits, il va falloir sacrément "booster" les cartouches. Alors évidemment, ça se paie. Déjà que les jeux Super Nintendo n'étaient pas donnés, mais alors là, on devrait atteindre des records, même si Nintendo s'en défend et annonce partout que ses jeux ne dépasseront pas 500 balles. Si c'est comme pour les dates de sortie, on rigole...
Voilà, j'espère que tu me publieras ou me répondras à mon adresse que je te donne. Merci et longue vie à Sega.

COUCOU SCHMÜRZ !

Je suis un abonné de ton magazine et pourtant, je n'ai qu'une PlayStation (bouh, le traître...). C'est la Segamania qui est en MOUA. Bon, ma question est brève, et ta réponse le sera moins... Dans le dernier numéro, tu dis que «les plus grands hits de Sony sont sur Saturn». C'est là que je ne pige pas. Bien que tu l'ais mis en gros et sur la couverture, en es-tu sûr ? Si oui, quelle est la politique de Psygnosis ? J'avoue ne pas comprendre comment le plus grand rival de Sega (je rappelle que Psygnosis=Sony) peut convertir des jeux sur Saturn qui ont fait un tabac sur la PlayStation ??? Sur cette note d'espoir, je vous dis «au revoir» (z'avez-vu la rime ?).
Marc Oliva.
Si nous l'avons mis en gros et sur la couverture, c'est que nous sommes absolument sûrs de nos dires. Cette nouvelle a un peu surpris tout le monde. Au début, nous nous sommes dit que c'était une blague de mauvais goût. Puis, lorsque l'info a été confirmée, nous nous sommes tous demandé pourquoi Psygnosis avait pris cette décision, sachant que l'éditeur appartient 100% à Sony. Plusieurs hypothèses nous sont passées par la tête. Au début, on a pensé que Psygnosis ferait des versions pourraves des jeux, histoire de saper la Saturn, et de pouvoir dire après : «vous avez vu, la PlayStation est meilleure !». Mais après tout, nous nous sommes dits que c'était simplement pour une question d'argent. L'éditeur détient de bons titres, et s'est donc dit que ce serait dommage de ne pas en profiter, en sortant les jeux sur des bécanes concurrentes. C'est d'ailleurs la version officielle, puisque le communiqué de presse qui a suivi la nouvelle titrait : «Psygnosis confirme sa stratégie d'édition multi-formats dans le domaine des jeux vidéo.»

MORCEAUX CHOISIS...

4) À quand Schmürz sur console ? Gianni, de Bourges.
«À cœur vaillant rien d'impossible» disait Jacques Cœur. Alors pourquoi n'irai-je pas me transformer en pixels ? À un moment, on y avait pensé, ça aurait pu être drôle. Mais j'ai su rester modeste...

5) Pour ceux qui sont déjà branchés sur Internet et qui aiment DBZ, voici une adresse qui risque de les intéresser : http://cent1.lancs.ac.uk/TB/dragonball.html.
Yann de Pabu **(pas pris ?)**
Merci pour les intéressés !

SALUT À VOUS, O SCHMÜRZIENS !

Afin que les heureux possesseurs de Saturn puissent découvrir l'espace stéréophonique de notre chère console, via une Hi-Fi, voici le branchement que j'ai effectué en ce sens. En accessoires, il vous faut : une multipéritel, un cordon péritel, et deux fiches mâles RCA.
Là, ça commence comme une recette de cuisine avec Maïté !
1) Coupez ou dessoudez un côté du cordon (au double péritel) ;
2) Repérez sur la fiche restante de ce cordon la couleur des fils sur les n°2, 4 et 6.
3) Soudez les fiches RCA du côté où vous avez dessoudé ou coupé les fils en sachant que le n°2 est le canal audio droit, le n°6 est le canal audio gauche, et le n°4 la masse audio commune.
4) Isolez le tout et branchez la multipéritel à la TV, le cordon avec mes fiches RCA sur les multipéritel, les fiches RCA à la Hi-Fi, et la console Saturn à la multipéritel.
Vous devriez dès lors apprécier la stéréo de la Saturn. Stéréophoniquement vôtre. Seb.
Bon, pour ceux qui s'y connaissent un peu, ça vaut le coup. Merci pour le truc, ça en aidera sûrement pas mal.

SALUT SCHMÜRZ.

Je m'appelle Paco, j'ai 19 ans, et ça fait un bout de temps que je joue sur les machines de chez Sega. J'ai eu une Master System, une Megadrive, puis aujourd'hui une Saturn. Et j'ai quelques questions à te poser.

1) Pourquoi y-a-t-il peu de jeux Saturn qui sortent en France, alors que sur sa concurrente, la PlayStation, il y a beaucoup de jeux qui sortent, donnant plus de choix ? Sega n'a pas peur de se faire devancer par son concurrent ?
Bon, je vais adoucir mes propos sous peine de me faire traiter de tous les noms par certains. C'est vrai, il y a beaucoup de softs qui sortent sur la bécane de Sony. Mais par contre, il n'y a pas grand-chose de sidérant dans la masse. Il y a beaucoup de jeux qui ne valent pas la peine d'y jeter un œil. À l'inverse, Sega dispose d'un catalogue moins dense, mais cela peut s'expliquer de deux manières. La première, c'est que, comme je l'ai déjà expliqué, les jeux Saturn sont plus longs à programmer. Il faut donc plus de temps à un titre pour sortir sur Saturn, que sur PlayStation. Le deuxième point, c'est le choix éditorial de Sega. Sega préfère en effet sortir un peu moins de titres que son concurrent, mais avoir des softs de meilleure qualité et disposant de plus d'originalité. Bug, Panzer Dragoon, Sega Rally, Virtua Fighter 1 et 2 ou encore Virtua Cop, illustrent bien cette politique. Mieux vaut une «petite» quantité de jeux de bonne qualité, plutôt qu'une invasion de jeux médiocres qui nuisent à l'image de la console.

2) Étant fan de foot, est-ce que le jeu d'arcade de Sega Virtua Striker (le jeu de foot à la Virtua Fighter) sortira prochainement sur Saturn ?
À la Virtua Fighter, c'est un bien grand mot. Leur gros point commun, c'est qu'ils sortent tous les deux des mêmes studios de développement. Mais pour répondre à ta question, sache que oui, ce jeu sortira sur Saturn. Il est prévu pour la fin de l'année, et c'est plutôt une bonne nouvelle, car la borne d'arcade est une vraie merveille. Mais d'ici là, on devrait avoir de bons jeux de foot à se mettre sous les crampons... Euro'96, de Sega, ou Olympic Soccer d'US Gold devraient bien cartonner. En plus, Konami bosse actuellement sur un foot en 3D réservé exclusivement à la Saturn. Enfin, Victory Goal 96 est en cours de préparation au Japon. Si, avec tout ça, tu n'es pas heureux, je vais y perdre mon latin !

3) Est-ce qu'un jeu de plates-formes Sonic sortira sur Saturn ?
Sonic sur Saturn, oui. Mais pas en héros de jeu de plates-formes, en héros de jeu de baston. Quant à un Sonic plus "classique", rien n'a été dévoilé pour le moment...

WORK IN PROGRESS • WORK IN PROGRESS • WIP

Oly

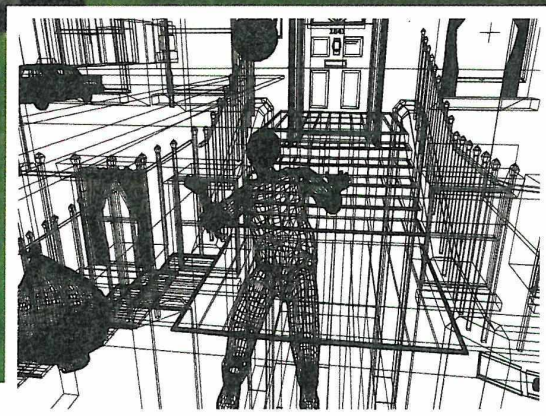
Le dieu du stade ?

Le football n'est en principe pas la vedette des Jeux Olympiques, même si cette discipline est inscrite aux Olympiades depuis le début du siècle. Pourtant, US Gold, qui connaît bien les J.O., puisqu'ils avaient sorti il y a de cela quelques années Olympic Gold sur Megadrive, a relevé le défi de créer, sous licence Olympique, une simulation de football : Olympic Soccer sur Saturn. Une première ! Et il semblerait que les dieux du Mont Olympe aient eu raison d'accorder leur confiance à US Gold et à son département R & D, Silicon Dreams...
Francis MANFREDINI et Laurent COTILLON

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : JUIN • ÉDITEUR : US GOLD

Vous avez ici, en quelques images, la construction d'un joueur en 3D.

mpic soccer



Voilà comment on crée une image de synthèse. Imaginez qu'il faut créer des centaines d'images pour faire une minute ou deux de séquence d'intro. En tout cas, celle d'Olympic Soccer s'annonce brillante.

près IVG (International Victory Goal et non pas Interruption Volontaire de la Grossesse) et FIFA, voilà qu'une nouvelle simulation de football s'apprête à faire son entrée sur le terrain de la Saturn. Tout footeux que vous êtes, vous savez que les jeux Olympiques approchent. Ils se dérouleront à Atlanta (le lieu des rencontres de foot n'est cependant pas encore déterminé), du 20 juillet au 5 août et Olympic Soccer en est le jeu officiel. À l'heure actuelle, l'équipe de France dispute les quarts de finale et, si elle passe cette étape, sera qualifiée ainsi que quatre autres équipes d'Europe pour les J.O. Ainsi, il y aura 16 équipes du monde entier. Ce sont des équipes dites "Espoirs", c'est-à-dire que les joueurs ont tous moins de 21 ans au début des qualifications. Ces qualifications se déroulant à différents moments suivant le pays, et le championnat d'Europe Espoir étant long, certains joueurs pourront au moment des J.O. avoir 22 ou 23 ans... C'est compliqué le foot, non ? Pas tant que ça, vous allez voir...

L'équipe de Silicon Dreams qui a créé Olympic Soccer est avant tout une équipe de passionnés. Parmi ses 11 membres (heureux hasard ?), tous passionnés du ballon rond, on peut trouver cinq programmeurs, deux graphistes (dont une femme !), un musicien, un responsable des effets spéciaux et deux producteurs, dont Mark Walden. Après avoir conversé quelques minutes avec lui, une chose semble sauter aux yeux (ou plutôt aux oreilles en l'occurrence). À chacune de ses phrases, on entend "Reaslim", "Realistic"... Ce ne sont pas de faux-amis de la langue de Shakespeare : le team a vraiment voulu donner le maximum de réalisme à ce jeu que Mark Walden considère "d'arcade, avec une bonne part de stratégie". Avant de s'attaquer au jeu en lui-même, l'équipe a d'abord défini quelles seraient les options et possibilités du jeu. Et là, c'est la claque ! Chaque élément du jeu, ou presque, est paramétrable. Si on zyeute du côté des modes de jeu, on peut en trouver trois, qui sont respectivement le mode Arcade, le mode Tournoi olympique, et enfin le mode Exhibition. Si le deuxième parle par lui-même, sachez que la principale différence entre le mode Arcade et le mode Exhibition se situera dans le style du jeu. L'exhibition sera axée beaucoup plus simulation, et vous pourrez jouer contre d'autres joueurs.

Les pays vainqueurs du tournoi olympique de football

1900 Angleterre	**1956 URSS**
1904 Canada	**1960 Yougoslavie**
1908 Angleterre	**1964 Hongrie**
1912 Angleterre	**1968 Hongrie**
1920 Belgique	**1972 Pologne**
1924 Uruguay	**1976 Allemagne (RDA)**
1928 Uruguay	**1980 Tchecoslovaquie**
1936 Italie	**1984 France**
1948 Suède	**1988 URSS**
1952 Hongrie	**1992 Espagne**

Le who's who d'Olympic Soccer

Au total, 4 joueurs pourront jouer simultanément, et cela grâce à un multi-players. Par contre, en mode Tournoi, vous pourrez jouer jusqu'à 32 joueurs, chacun dirigeant une équipe.

UNE PLÉTHORE DE POSSIBILITÉS

En fonction du mode de jeu que vous choisirez, vous aurez de nombreuses possibilités d'options. Vous pourrez par exemple paramétrer la force du vent (quatre possibilités au total), et même sa direction. Bien sûr, le jeu vous laissera la liberté de choisir le "Random", c'est-à-dire de laisser à l'ordinateur le choix des conditions. Il en est de même pour l'état du terrain. N'allez pas croire que toute les pelouses sont bien entretenues, ce serait une erreur gigantesque. C'est pourquoi vous pourrez choisir un terrain parfait, légèrement bosselé ou alors défoncé. Bien évidemment, le comportement du ballon s'en ressentira, et, par conséquent, le jeu. Enfin, vous pourrez sélectionner cinq stades, de configurations différentes, et de looks différents. Autre option, plus classique : le son. À votre guise, vous pourrez zapper les effets sonores ou les commentaires d'Alan Green, qui a apposé sa voix au jeu. Du côté jeu en lui-même, Olympic Soccer vous laissera le choix de la durée des rencontres, des ralentis automatiques, du scanner, du type de prolongation, de la mise en marche des hors-jeux... Bref, tout cela est bien complet. Comptez en plus 18 angles de vue possibles (avec choix de la hauteur des caméras, et de l'angle de prise de vue), et vous obtenez les options d'Olympic Soccer. Les choses auraient pu se présenter plus mal... Mais pour atteindre leur objectif, à savoir le jeu le plus réaslite qui soit, l'équipe de Silicon Dreams a également inclus les paramètres stratégiques. Par exemple, vous pourrez choisir la formation de votre équipe parmi les plus courantes (comme le 4-4-2, le 4-2-4, le 4-3-3, le 3-4-3...), mais aussi le comportement de chacun de vos joueurs sur le terrain. Imaginez qu'un attaquant adverse soit un peu trop performant à votre goût. Pour le museler, rien de plus simple. Vous choisissez un de vos joueurs, un défenseur par exemple, et lui demandez de marquer à la culotte l'attaquant en question. Mais ce n'est pas là la seule solution à vos malheurs... Vous pourrez demander à vos joueurs de s'engouffrer dans les espaces, de favoriser les débordements, de rester dans leur zone... Bref, vous aurez le contrôle absolu sur votre jeu, et c'est vraiment essentiel dans un jeu de football, comme se plaît à le dire Mark Walden.

UNE TECHNIQUE À LA HAUTEUR DES AMBITIONS

Pour réussir un tel pari, à savoir réaliser le "premier vrai jeu de foot en 3D", il a fallu réunir le meilleur de chaque technique. Aussi, de nombreux gestes ont été dessinés à l'aide de la Motion Capture. Le principe

MARK WALDEN — Producteur

ROB PALFREMAN — Producteur

GILES PARK — Programmeur

ANDREW HERSEE — Programmeur

RODNEY MACK — Programmeur

ANDY MCLERNAN — Programmeur Saturn

ADAM POLANSKY — Programmeur PC CD-ROM

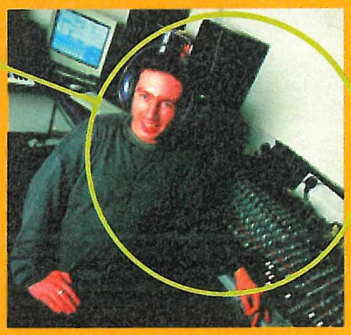
DAVE CULLINAN — Graphiste

CLARE WARNE — Graphiste

MAX LITTLE — Bruitages

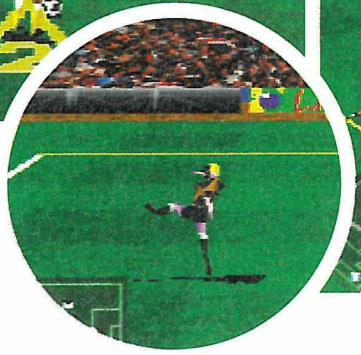
JOHN HANCOCK — Musiques

Cet homme-là, avec son casque sur la tête, a eu le courage d'aller enregistrer les cris et chants des hooligans anglais. Il en a... En plus, vous aurez les commentaires d'un journaliste, qui donnera même le nom du joueur en possession de la balle.

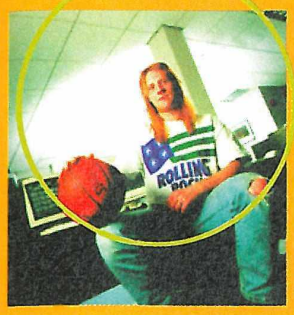


En cas de faute grave dans la surface de réparation ou de prolongations infructueuses, vous aurez recours aux tirs aux buts. Le système, selon Mark Walden, est nouveau, puisqu'un ballon se déplacera devant le but (et passera même au-dessus ou sur les côtés), et c'est votre pression sur le bouton qui déclenchera le tir. Le ballon ira alors dans la direction du "ballon-cible".

Un petit coup d'œil au scanner pour centrer pile-poil sur la tête d'un autre Italien.



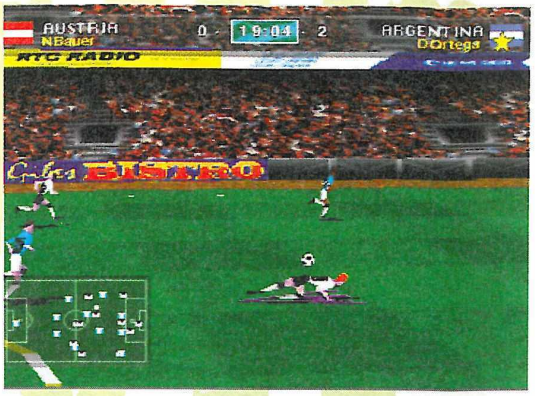
L'animation des gardiens, trop souvent délaissée, a été très soignée.



Bien qu'il ait un ballon de basket dans les bras, il n'en reste pas moins le spécialiste d'Olympic Soccer sur Saturn. Quelqu'un peut-il lui dire qu'il s'est planté de ballon ? J'ai pas envie d'avoir des lancers-francs dans le jeu !

AVERTISSEMENT

Le jeu ne sortant qu'en juin, il n'est bien évidemment pas terminé. C'est pourquoi vous pouvez remarquer l'absence de mappings sur certains joueurs et la couleur jaune de certaines lignes, qui ne seront plus là lorsque le jeu sera terminé.



Ce joueur a perdu une lentille de contact... Non, en fait, il tente une tête plongeante à ras les pâquerettes.

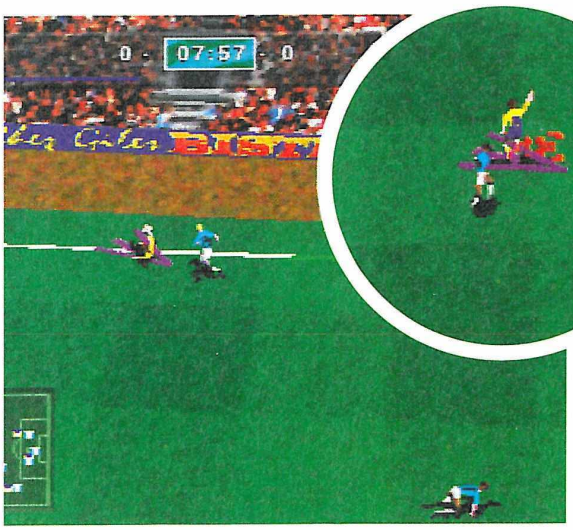
de cette technique est simple, mais il demande de gros moyens informatiques. Un footballeur est recouvert de capteurs, et des caméras (reliées à un ordinateur centrale) filment ses mouvements, enregistrant la trajectoire de chaque capteur. Ainsi, à un moment M, l'ordinateur possède toutes les coordonnées géométriques des capteurs, et peut créer le squelette en 3D du joueur en reliant tous les capteurs par des lignes. Ensuite, c'est le boulot des graphistes de transformer tout cela en un joueur en 3D. Ce dernier point est d'ailleurs important car, quel que soit l'angle de vue choisi, les joueurs seront toujours en "vraie" 3D, ce qui n'est pas toujours le cas. Mais si la Motion Capture a largement été utilisée, Mark Walden et son équipe ont jugé que certains mouvements gagneraient à être dessinés à l'ancienne, c'est-à-dire directement sur l'écran. C'est ainsi le cas de la tête plongeante, qui n'a pas fait l'objet de Motion Capture. "Au total", nous a confié le producteur du jeu, Mark Walden, "chaque joueur comprendra 25 à 30 mouvements différents". Parmi ceux-ci, on compte bien sûr les traditionnels gestes du tir, la passe, les têtes, mais les plus spectaculaires seront bien sûr de la fête, comme les retournés acrobatiques, les amortis de poitrine, les tacles glissés, les reprises de volée... Voilà de quoi assurer le réalisme ! Mais un autre point importe beaucoup à Mark Walden : c'est la vitesse. "Les jeux de football manquent souvent de vitesse. Par exemple, un jeu comme Fifa est trop lent, et cela gâche le jeu." Pour remédier à ça, Silicon Dreams a choisi une technique proche des messages subliminaux, vous savez, les images qui défilent si vite que vous n'avez pas le temps de les distinguer... Je m'explique. L'œil peut percevoir 18 images par seconde. En dessous de ce seuil, l'œil percevra la séparation des images. C'est pourquoi Olympic Soccer tournera entre 30 et 40 images par seconde, de manière à ce que l'action soit la plus rapide et la plus fluide possible pour l'œil, mais aussi pour la manette. Il suffisait d'y penser...

LE BRUIT ET LES JOUEURS

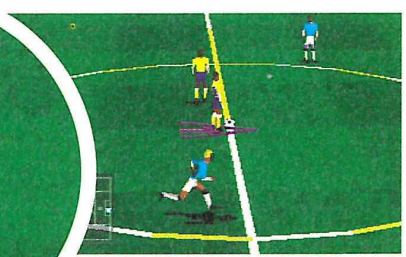
En fait, c'est sur le terrain que la différence se fera. Déjà, pour se mettre dans la peau des joueurs, Silicon Dreams a soigné l'ambiance sonore. Max Little, responsable des effets sonores et des cris des hooligans, a tenu à enregistrer les véritables chants de supporters, et c'est pourquoi il a promené ses micros dans le stade britannique. Ça, c'est pour le côté ambiance. Côté commentaires, c'est Alan Green qui s'est prêté au petit jeu du journaliste. Et c'est normal puisque c'est son métier. Il exerce en Angleterre sur Radio Five, et est outre-Manche une institution. À tel point d'ailleurs que c'est lui qui commentera les prochains J.O. d'Atlanta pour son antenne. Il a en tout enregistré 2000 mots et phrases pour le jeu. Mais pour que tout cela puisse coller à la réalité, il a fallu utiliser au mieux l'intelligence artificielle de la Saturn. Ainsi, lorsque l'arbitre prendra une mauvaise décision, que le jeu deviendra dangereux pour l'une ou l'autre équipe, le public haussera la voix, et Alan Green lui aussi fera monter la température. Mais cette IA, intelligence artificielle, vous la ressentirez aussi dans le jeu, et notamment dans le comportement de l'équipe dirigée par l'ordinateur. Fini les incohérences ! L'équipe de l'ordinateur aura un comportement humain, ce qui évitera les absurdités que l'on rencontre parfois dans les jeux de foot. Dans Olympic Soccer, tout devrait respirer le réalisme, que ce soit dans l'attitude des joueurs, dans le comportement du ballon en fonction de l'état du terrain ou quand il tape la barre... Même dans les actions de jeu, Olympic Soccer vous permettra d'imiter les pros, et vous pourrez exécuter des une-deux, des centres en retrait, ou toutes les autres phases qu'il vous plaira. Bref, cette production d'US Gold semble prometteuse. Les mois qui viennent annoncent une bien belle guerre du foot...

Les joueurs se placent peu à peu sur le terrain. Il s'agit de football à 11 (ça ne coûte rien de le préciser) et vous allez pouvoir y jouer à 4 simultanément (ça aussi c'est bon à savoir). Leur entrée sera suivie d'une présentation des équipes.

Vous pourrez régler la hauteur de la caméra, ainsi que l'angle de vue.

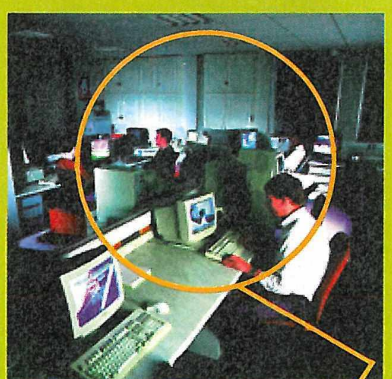


Les tacles seront surveillés de près par les arbitres. Mais parfois, et tous comme les gardiens d'Olympic Soccer, ils pourront commettre des bourdes.



Les mouvements des joueurs ont bénéficié de la technique de Motion Capture.

Les mouvements devraient être très réalistes. Par exemple, les joueurs lèvent le bras pour faire un appel de balle.



C'est ici que Silicon Dreams bosse sur Olympic Soccer. Ça n'y paraît pas, mais ça bouillonne ferme, là-dedans.

Voilà les deux producteurs du jeu, avec, à gauche, Rob Palfreman, et Mark Walden à droite.

En direct de l'AM#3

SEGA FAIT EN CE MOMENT TRES FORT DU COTÉ DE L'ARCADE. À EN JUGER PAR DES TITRES COMME LAST BRONX, FIGHTING SONIC OU ENCORE VIRTUA FIGHTER KIDS, LES NIPPONS NE MANQUENT PAS D'IMAGINATION. ET CE N'EST PAS GUN BLADE ET DECATHLETE QUI VONT NOUS FAIRE MENTIR…

PAR LAURENT

CENTRAL PARK PENDANT UN CONCERT DES STONES…

BUT DU JEU : ÉLIMINER TOUS LES TERRORISTES QUI ONT PRIS POSSESSION DE NEW-YORK.

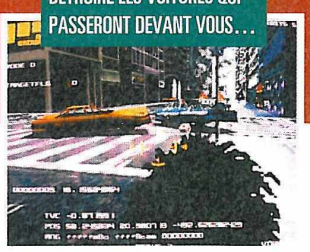
LES IMPACTS LAISSÉS AU SOL LAISSENT PRÉSUMER UNE PUISSANCE MONSTRUEUSE DE VOTRE HÉLICO. C'EST PAS DU 22 LR, ÇA…

GUN BLADE N.Y.

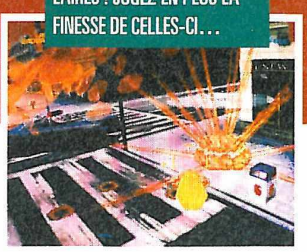
Fort de son succès passé, voire même présent, et sûrement futur, avec Virtua Cop, Sega a pensé à exploiter le système de jeu. Et ils ont bien fait, car le jeu qui s'avance à nous devrait être bien plus que séduisant. Membre à part entière des Special Air Assault Force, une section d'intervention de la police new-yorkaise, vous êtes pilote d'un hélicoptère d'exception. Cet hélicoptère, la Police l'a conçu spécialement pour vous. C'est en fait un prototype d'un nouveau type d'appareil, qui peut, au combat, se révéler une arme ultra-puissante. Malheureusement, vous n'avez pas eu l'occasion de l'essayer en combat réel. Voilà qui va changer…

PIEGE DE CRISTAL

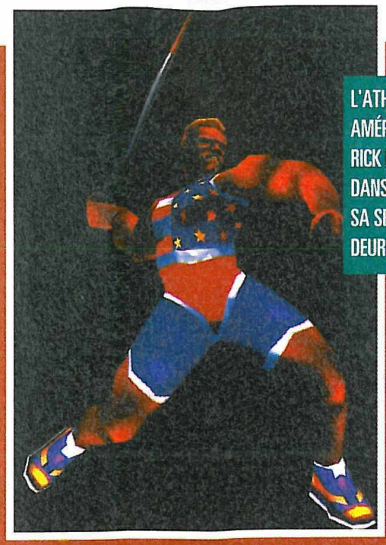
New York est réputé pour être une ville violente, et voilà qui ne va pas arranger les choses ! Un groupe terroriste vient de s'emparer d'une partie de la ville, et quadrille les rues et bâtiments de celle-ci. Le meilleur moyen d'intervention, c'est l'arme aérienne. En tant que pilote de la Special Air Assault Force, la SAAF, vous allez donc intervenir, aidé en cela de votre nouvelle arme volante. Maintenant que vous êtes fixé sur le scénario, penchons-nous sur le jeu. Celui-ci s'annonce vivant. Un peu comme dans Virtua Cop, vous dirigerez votre tir grâce à un curseur que vous pointerez sur les terroristes et autres objets indésirables. Il en sera de même pour le deuxième, qui aura la possibilité de vous accompagner. Vous pouvez juger par vous-même de la "violence" du jeu, et de l'action qui vous attend. Si vous allez vous éclater les doigts sur les commandes de jeu, les yeux vont aussi en profiter. Gun Blade N.Y. est bien évidemment en 3D texturée. Un peu comme dans Virtua Cop, celle-ci sera précalculée, puisque vous ne serez pas libre de vos déplacements. En tout cas, cela s'annonce très beau, d'autant plus que l'AM#3 a utilisé une nouvelle carte graphique en plus de la carte Model 2. Bref, vivement sa sortie en arcade, et même, comme vous pouvez vous en douter, sur Saturn.



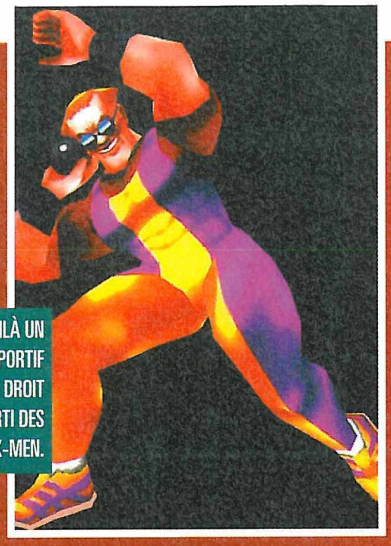
RIEN NE VOUS EMPECHERA DE DÉTRUIRE LES VOITURES QUI PASSERONT DEVANT VOUS…



DES EXPLOSIONS SPECTACULAIRES ! JUGEZ EN PLUS LA FINESSE DE CELLES-CI…



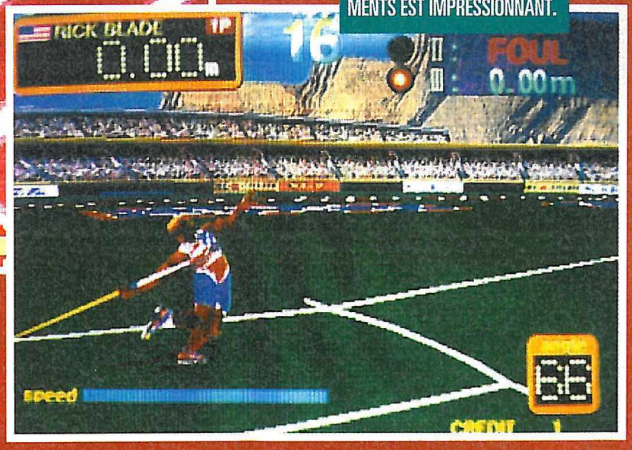
L'ATHLETE AMÉRICAIN RICK BLADE DANS TOUTE SA SPLENDEUR…



VOILÀ UN SPORTIF TOUT DROIT SORTI DES X-MEN.

& DECATHLETE

LE JEU POURRA, COMME VOUS LE VOYEZ À L'ÉCRAN, SE JOUER À DEUX JOUEURS. PAR CONTRE, CERTAINES ÉPREUVES NE POURRONT ETRE PARCOURUES SIMULTANÉMENT.



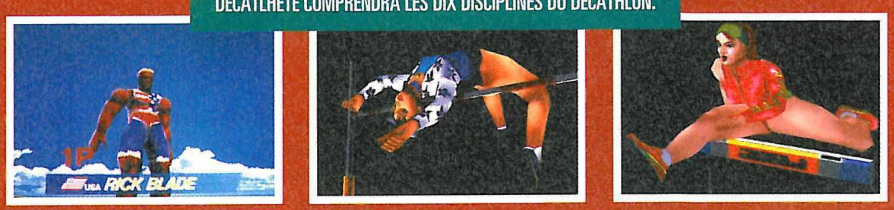
LE RÉALISME DES MOUVEMENTS EST IMPRESSIONNANT.

Parmi les merveilles d'arcade que nous a concoctées Sega, on peut trouver de l'action, beaucoup d'action même, et des sports mécaniques, comme ManX TT ou encore Daytona, Virtua Racing, Sega Rally… Le sport, quant à lui, a aussi eu son mot à dire, avec par exemple Virtua Striker. Mais jamais Sega ne s'était attaqué à l'athlétisme. Voilà qui est réparé, avec DecAthlete.

CRAMPES EN VUE

Si vous connaissez un peu le grec ancien, vous savez que la particule "deca" signifie 10. Vous en déduisez donc que le nouveau jeu de Sega est un décathlon, et qu'il comportera à ce titre dix disciplines. Ce n'est donc pas un jeu que prépare l'AM#3, ni deux, ni trois, mais dix ! C'est donc un sommaire chargé qui se présente à vous, puisque vous pourrez participer aux épreuves de : 100 mètres, saut en longueur, lancer du poids, saut en hauteur, 400 mètres, 110 mètres-haies, lancer de disque, saut à la perche, lancer du javelot et 1500 mètres. Si vous avez déjà joué à un jeu de ce genre, vous savez comment ça se passe. Pour courir, il faut appuyer comme un fou sur deux boutons, et ce qui est génial, en principe, c'est que le jeu colle à la réalité. C'est-à-dire qu'à la fin de la course, vous avez les doigts en miettes. Et là, c'est bel et bien ce qui risque de se produire, que ce soit pour vous ou pour le deuxième joueur. En somme, DecAthlete s'annonce passionnant et beau, car, comme vous pouvez le voir sur les photos, la 3D texturée sera de la fête. Remercions toutefois la carte ST-V (technologie Titan) qui a servi à ce jeu, jeu qui, je n'en doute pas, arrivera sur Saturn.

DECATLHETE COMPRENDRA LES DIX DISCIPLINES DU DECATHLON.



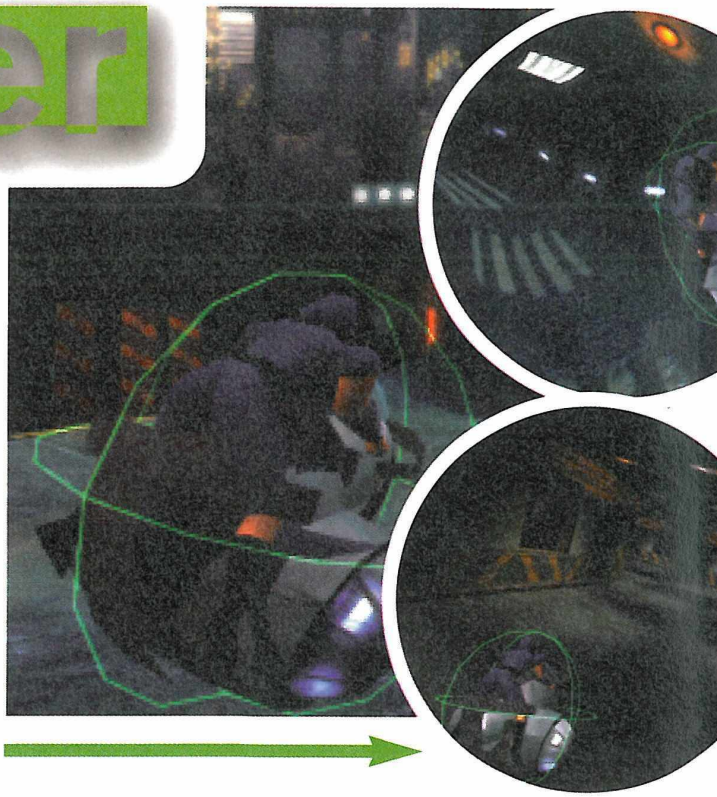
Des Jeux à Gogo !

Vous voulez de l'action ? Dirigez-vous vers Defcon 5 et Loaded ! Vous voulez des shoot'em ups ? Pas de problèmes, Panzer Dragoon Zwei ou Shockwave Assault vous attendent de pixel ferme ! Vous êtes plutôt attiré par les aventures sombres et inquiétantes ? Jack is Back sera pour vous ! Vous êtes un accro fou furieux de baston ? Il y a tout ce qu'il faut pour vous : Ultimate Mortal Kombat 3, Night Warriors, Street Fighter Alpha. Le sport vous branche ? NFL Full Contact, MLBPA Bottom of the Ninth ou encore Euro'96 vous tendent les bras... L'actu, sur les consoles Sega, c'est pour tous les goûts, et pour tous ! La preuve sur plus de vingt pages de news et previews internationales...

Scorcher

Si "Scorcher" signifie en anglais journée torride, ce n'est pourtant pas en pleine jungle et sous les cocotiers que l'action se déroule. Elle prend place dans le futur, à une époque sombre et industrialisée à mort. Les bécanes du futur ne marchent plus au diesel et à la nitro, mais au nucléaire, et en plus, elles ne touchent pas le sol. Elles sont entourées d'un champ électromagnétique qui protège leurs pilotes des coups et autres chocs. Car dans les courses que vous vivrez, attendez-vous à de la violence... Ce soft de Scavenger, dont nous vous avions déjà parlé sous le nom de Vertigo, est entièrement en 3D texturée, et s'annonce être un caviar. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SCAVENGER • DISPONIBILITÉ : AUTOMNE 96



S'IL VOUS PLAIT MONSIEUR L'AGENT

Pour les habitants du Japon, la Saturn va se révéler être d'un grand secours. Hitachi vient en effet de mettre au point le Navisoft Drive Map pour sa propre console, à savoir la Hi-Saturn. Ce système, qui sera composé d'un écran et d'une unité centrale se placera dans le port cartouche de la console, et permettra aux Japonais égarés de retrouver leur chemin, grâce aux cartes routières dévoilées sur l'écran. Il suffira pour cela d'avoir la console dans son véhicule. Et ça se branche sur l'allume-cigares ?

Project Overkill

Quand on a un petit coup de pompe, rien ne vaut un bon défoulement à coups de fusil à pompe. Ou toute autre arme, puisque Project Overkill vous en fournira en masse. Du canon à ions, en passant par les grenades, vous n'aurez que l'embarras du choix. Dans votre treillis et vos "rangers" souillées par les restes de vos ennemis, vous avancerez stratégiquement dans un univers en 3D iso, c'est-à-dire avec une vue de trois-quarts, après avoir choisi savamment l'agent de votre choix qui effectuera la périlleuse mission que l'on vous a confiée. Annoncé comme violent, il vous faudra du courage pour affronter les hordes de monstres disséminés dans les nombreux niveaux de Project Overkill, que l'on attend impatiemment en France. ●

SATURN AMÉRICAINE • ÉDITEUR : KONAMI • DISPONIBILITÉ : MAI 96

Spycraft

La fin de la guerre froide a fait bien des heureux. Au-delà des conséquences évidentes, d'autres sont beaucoup plus surprenantes. Par exemple, Oleg Kalugin et William Colby étaient, il y a quelques années, responsables des réseaux d'espionnage des USA et de l'URSS. Maintenant, ils ne cherchent plus à s'éliminer mutuellement, puisqu'ils font tous les deux partie d'Activision, et travaillent ensemble sur le jeu Spycraft (dans lequel ils apparaissent), qui vous placera dans les baskets d'un agent de la CIA, opérant à l'époque post-guerre froide. Dans un contexte plus que réel, vous devrez opérer de nombreux choix stratégiques et remplir des missions périlleuses. 50 % film interactif, 50 % action, Spycraft devrait être plus que réaliste. ●

SATURN AMÉRICAINE • ÉDITEUR : ACTIVISION • DISPONIBILITÉ : NC

TELEX

LES RUMEURS VONT BON TRAIN...

Sega et Matshushita, voilà une rumeur qui dure... On murmure un peu partout que Sega est de plus en plus intéressé par la technologie M2 de Matsushita, qui pourrait servir à la conception de la console 64 bits de Sega. Cela n'est qu'une hypothèse, puisque Sega Japon s'obstine à garder le silence. Si cela était, il est probable que notre constructeur préféré prévoierait la compatibilité des jeux Saturn sur sa nouvelle bécane. En tout cas, ce sujet alimente de nombreuses conversations dans le monde des jeux vidéo...

DES RPG EN MASSE

Working Design, qui est à l'origine de la très célèbre épopée Shining Force, est en train de bosser actuellement sur une version occidentale de trois jeux de rôles pour Saturn. Le premier d'entre eux est Magic Knight Rayearth, dont nous avions fait le test en japonais, et Shining Wisdom (lui aussi testé). Ce dernier est d'ailleurs en bonne passe de sortir en France. Enfin, il semblerait que la compagnie bosse sur Lunar, qui est une référence en matière de RPG.

Fox Hunt

Si vous avez envie de jouer les James Bond, Fox Hunt est un soft totalement fait pour vous. Ce jeu made in Capcom vous met dans la peau de Jack Fremont, un gars tout à fait ordinaire qui, après avoir été recruté par la CIA, devra faire un petit tour en Russie pour remplir diverses missions. Tourné dans le Colorado, ce jeu d'action-aventure comprend près de 3 heures et demie de séquences en Full Motion Video. Rien que ça ! On notera dans ce soft à l'humour dévastateur, la présence du tombeur de ces dames, le sympathique Rob Lowe, parmi les comédiens qui ont gratifié de leur présence ce jeu hilarant. Le mariage Capcom-Hollywood semble donc très heureux, le petit Fox Hunt va très bien et son avenir semble très prometteur. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle on l'attend de pied ferme. Sortie prévue au printemps sur Saturn. ●

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : CAPCOM • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 96

Amok

Amok, c'est le nom que l'on donne, en Asie, à ceux atteints de folie. Amok, c'est aussi un jeu de Scavenger, destiné à la Saturn, et tout aussi fou. Dans le poste de pilotage d'un robot genre Mechwarrior, vous allez devoir remplir un bon paquet de missions délicates, au cours desquelles vous vous ferez des alliés, récupérerez des items et autres bonus et, surtout, cartonnerez de l'ennemi. Annoncé aux États-Unis comme un grand hit, ce jeu en 3D nous a l'air si beau et si complet que l'on s'en régale d'avance. En plus, le soft offre l'opportunité de jouer à deux. Alors... ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SCAVENGER • DISPONIBILITÉ : AUTOMNE 96

TELEX

SONIC SE LA JOUE 3D SUR MD

Après Sonic 1, Sonic 2, Sonic 3, Sonic et Knuckles, ou encore Sonic Spinball, on ne s'attendait plus à voir la mascotte de la Megadrive débouler sur cette console. Eh bien, nous nous sommes fourré le doigt dans l'œil jusqu'à l'omoplate. Dès le mois de novembre, Sonic va revenir égayer la 16 bits de ses couleurs explosantes dans un soft nommé Sonic 3D. Si l'on devait faire des pronostics, je pencherais pour une version MD de Sonic arcade, ou dans le genre, à savoir en 3D iso. Patientons...

KONAMI SE SAPE EN XXL

Konami XXL Sports Series est le nouveau label de l'éditeur nippon. Comme son nom l'indique, ce label regroupera tous les titres mettant en scène des gens en short. Comme ISS Deluxe sur Megadrive, par exemple... Ce label, gage, selon l'éditeur, de qualité, verra ainsi la naissance de nombreux titres, destinés pour la plupart aux 32 bits. Ainsi Track and Field, un vieux jeu d'arcade relooké contenant plusieurs disciplines sportives, une simulation de golf, NFL Full Contact, un simul' de foot US, et MLBPA Bottom of the 9th, un jeu de baseball, verront le jour sous ce label...

Quake

Bien qu'édité par GT Interactive, c'est id Software qui est derrière Quake. Et comment ignorer id puisque ce sont les créateurs de Doom ? C'est donc un jeu à la Doom auquel nous aurons droit vers la fin de l'année, ce qui implique forcément de l'action, une ambiance glauque et sordide, mais aussi une prouesse technique. Intégralement en 3D texturée, calculée en temps réel, le soft sera bourré de monstres en tous genres, qui ne peuvent sortir que de l'esprit des gens d'id. Un jeu qui sent en tout cas très, très bon, du moment qu'on aime l'action et le frisson. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : id SOFTWARE • DISPONIBILITÉ : FIN 96

* TOP TEN MEGADRIVE FRANCE *

TAZMANIA 2

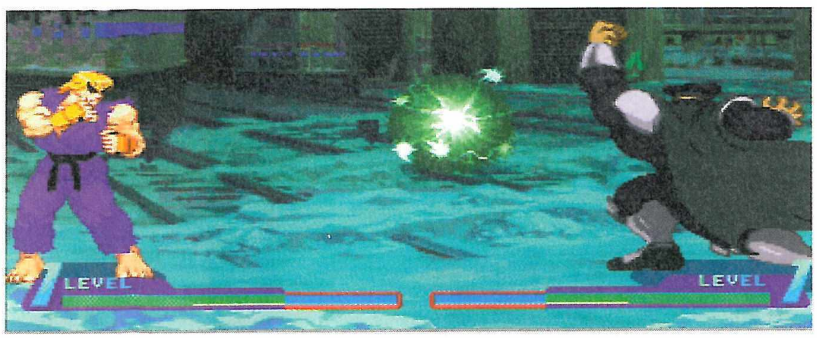
Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	TAZMANIA 2	-	-
2	▲	ECCO LES MARÉES DU TEMPS	6	4
3	▲	RISTAR	-	-
4	▲	DYNAMITE HEADDY	-	-
5	▲	SONIC & KNUCKLES	7	3
6	▲	DR. ROBOTNIK	-	-
7	▲	JURASSIC PARC RAMPAGE EDITION	-	-
8	▲	SUBTERRANIA	-	-
9	▼	SONIC SPINBALL	5	2
10	▼	SEGA SPORTS 1	3	2

TELEX

SEGA FAIT DE LA RÉSISTANCE

Du côté du Japon, on s'active fermement sur la préparation d'un nouveau titre, Nights. Jusque-là, rien de très extraordinaire. Seulement voilà : ce jeu est prévu pour contrer Mario sur Nintendo 64. Sega a donc confié à l'une de ses meilleures équipes, la Sonic Team, la conception de ce soft. Tout ce que l'on sait pour le moment, c'est que ce sera un jeu de plates-formes en 3D, et que son héros pourra courir, sauter, et même voler. Par contre, Sonic ne fera pas partie de cette fête-là. Quoiqu'il en soit, ce jeu pourrait être à la Saturn ce que Sonic fut à la Megadrive, à savoir un jeu utilisant toutes les capacités de la console et symbolisant celle-ci à merveille. Et Sega le soigne tellement, que ce soft est classé prioritaire à Haneda. Z'avez qu'à voir...

Street Fighter Alpha



Pour tous les fans des précédents Street Fighter, cette mouture devrait être un véritable événement, d'autant plus qu'elle est sûrement la plus aboutie. D'abord, elle comporte un sacré paquet de personnages, dont certains ressurgissent du néant : Birdie et Adon sont deux combattants du tout premier Street (1987). Ensuite, on trouve des fighters comme Guy et Sodom, issus de Final Fight, et toute la clique des persos habituels, comme Ken, Ryu, Chun Li, Bison, Sagat. Enfin, trois nouveaux : Charlie, un ami de Guile, Rose, et Dan, un maître de karaté. Si SF Alpha se situe entre le premier et le deuxième Street, il comporte néanmoins de grosses innovations, comme le Zero Counter (un contre), ou la possibilité de pouvoir parer lorsque le perso est en l'air. Bref, plein de bonnes choses, que vous découvrirez dans le prochain test de la version officielle. ●

SATURN EUROPÉENNE• ÉDITEUR : CAPCOM • DISPONIBILITÉ : FIN AVRIL

Ultimate Mortal Kombat 3

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : MAI 96

On vous l'avait bien dit qu'il allait bientôt arriver et que, par conséquent, le "vieux" MK2 ne présentait pas grand intérêt ! Il fallait nous croire ! Ceux qui l'ont tout de même acheté, peuvent s'en mordre les doigts d'autant qu'Ultimate Mortal Kombat 3 est un mélange amélioré de tous les MK. Une version "plus plus mieux"...

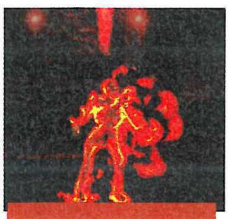
Yeepi, du sang neuf !

Il n'y a qu'à voir, déjà, le nombre de personnages, qui est passé de 14 dans MK3 version MD, à 19 désormais, sans compter les combattants cachés (sors de derrière le buisson, toi !), pour se rendre compte dès le départ de la différence. En plus, parmi les modes de jeu, il faut noter qu'il sera dorénavant possible de participer à des tournois où 8 combattants seront inscrits, et qu'il existera un mode dans lequel chaque joueur pourra choisir 2 combattants. Vous ne pourrez cependant pas être plus de deux à vous "frotter les oreilles" en même temps. Vous retrouverez les célèbres Kodes pour changer la physionomie des combats et découvrirez des décors totalement différents. Il devrait être toujours possible de changer de décor en filant un uppercut à l'adversaire, comme cela était le cas dans MK3 sur MD. Pour une fois qu'il y avait un truc original, il aurait été dommage de le zapper... Normalement, vous pourrez refaire toutes les Fatalités de MK3 mais, hélas, pas celles des précédents épisodes de Mortal Kombat. De même, vous devriez retrouver les "Animalities", "Babalities", "Friendships" et consorts, qui font toute la grâce de ce jeu. Avec Ultimate Mortal Kombat 3, c'est reparti pour un tour ! ●

ÉDITEUR : GT INTERACTIVE

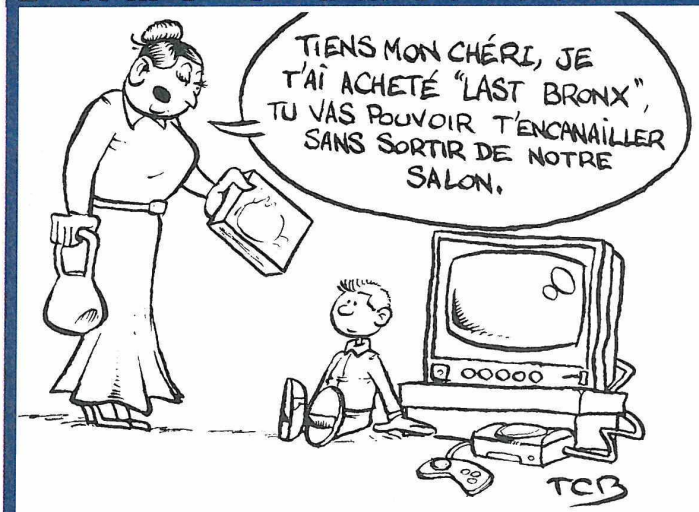
Vous allez avoir droit à de tout nouveaux décors. Regardez, Cyrax est pris dans des sables mouvants !

Sindel vient d'être mise en pièces par Sheeva. Faut dire qu'avec ses quatre bras, elle se débrouille très bien.



L'équipe de développement a bien souffert... Ils ont eux-mêmes testé les coups spéciaux !

L'AM3 s'américanise



Exit les combattants japonais et autres Sumos. L'AM#3 change de cap, et est en train de travailler sur Last Bronx, un jeu d'arcade mortel grave qui opposera des combattants de rues en baskets et casquettes vissées sur le crâne. Chacun des combattants aura des armes genre nunchaku, matraque américaine... Le jeu utilisera la carte modèle 2 et s'annonce furieusement sympa. Il est probable que ce titre arrive un jour sur Saturn...

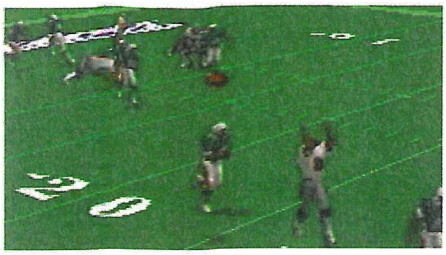
TELEX

JORDAN ACCLAIMÉ

Space Jam n'est pas une nouvelle marque de confitures qui vante ses mérites à l'aide d'un cosmonaute factice. C'est tout simplement le nom d'une série de la Warner Bros, dans laquelle Michael Jordan vit des aventures palpitantes aux côtés des Looney Tunes. Là où cette nouvelle a un rapport avec le chmilblick, c'est qu'Acclaim vient d'acquérir les droits de cette série afin d'en faire un jeu. Celui-ci devrait voir le jour vers la fin de l'année. Connaissant l'éditeur, ce soft devrait tourner sur tous les formats.

LE NETTOYEUR 2

Ce n'est pas si vieux que ça, et vous n'avez peut-être pas oublié Vectorman, le robot éboueur. Celui-ci était le héros d'un shoot'em up diabolique sur Megadrive, et avait conquis les foules. Ce doit être pour cette raison que Sega a prévu un deuxième volet des péripéties de ce Léon métallique sur notre 16 bits vénérée. Toujours aussi centré sur l'action et la castagne futuriste, ce soft est prévu pour octobre.

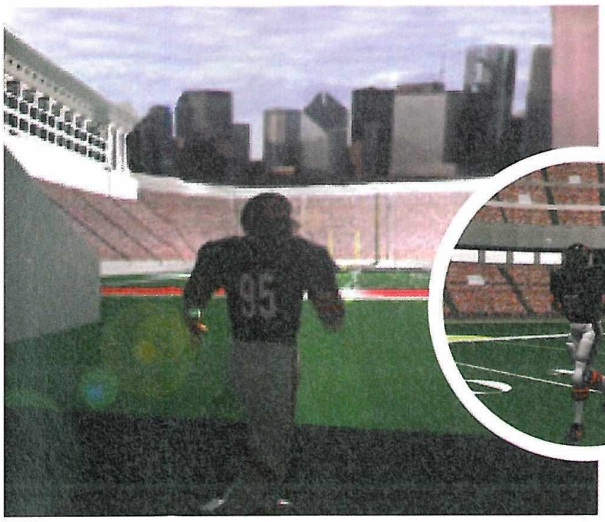


* TOP SIX GAME GEAR *

ASTÉRIX ET LE POUVOIR DES DIEUX

Classement	Progression		Mois Président	Mois de Présence
1	▲	ASTÉRIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	-	-
2	▲	ECCO LES MARÉES DU TEMPS	-	-
3	▲	ALADDIN	-	-
4	▲	SONIC TRIPLE TROUBLE	5	4
5	▲	BONKERS	-	-
6	▼	LE ROI LION	1	3

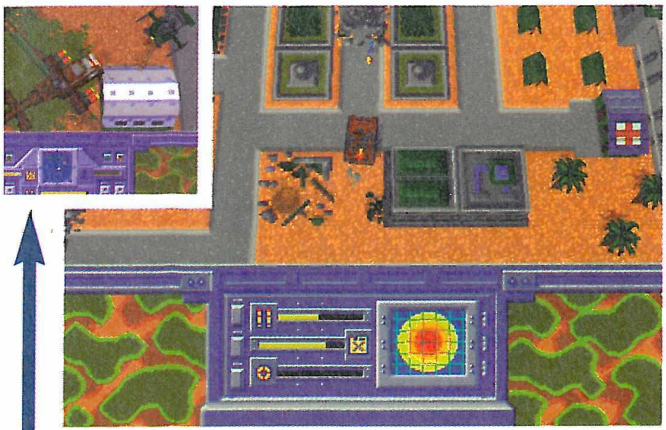
NFL Full Contact



Avec Full Contact en titre, on pourrait s'attendre à un jeu avec Jean Claude Van Damme. Mais non, c'est bien un jeu de foot US. Remarquez, c'est du pareil au même côté bourrin. Ce qui diffère, c'est l'aspect stratégique, que JC VD n'a évidemment pas. Chaque joueur aura ainsi plus de 130 possibilités de coups et combinaisons, et pour renforcer le réalisme, les programmeurs (qui ont à leur actif John Madden sur PC) ont utilisé la Motion Capture pour créer les mons... les footballeurs. Résultat : un jeu en 3D qui devrait séduire les yeux, mais aussi le cerveau par son réalisme.

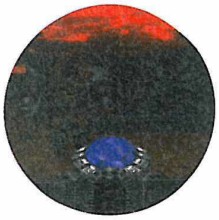
SATURN AMÉRICAINE • ÉDITEUR : KONAMI XXL SPORTS SERIES • DISPONIBILITÉ : NC

Return Fire



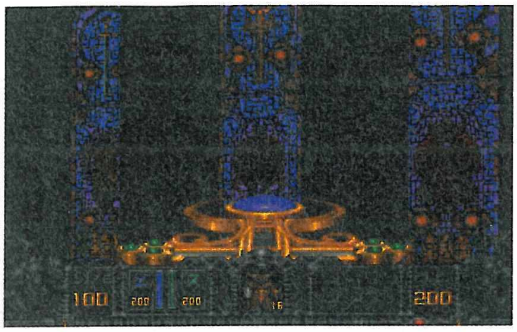
Voilà le genre de jeu qui aurait bien plu à notre très cher Président quand il avait les Australiens sur le dos pendant les essais nucléaires !... Return Fire est un soft d'action et de stratégie pure. En fait, vous intervenez dans toutes les îles qui entourent l'Australie, quasiment une centaine, et vous devez conquérir chacune d'elles, en prenant le drapeau qui flotte au-dessus du Q.G. ennemi, pour le ramener à votre base. Pour ce faire, vous disposez de tanks, de blindés, d'hélicos et de jeeps, qui sont en nombre limité. Mais chacun d'eux présente des avantages et des inconvénients, et vous devrez opérer des choix stratégiques afin d'atteindre vos objectifs. Avec la possibilité de jouer à deux, et avec une séquence "Full Motion Video" inspirée de véritables défilés historiques, Return Fire est un jeu qui peut créer une surprise. Sauf pour les "bourrins" qui, là, risquent de se morfondre d'ennui....

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : TIME INTERACTIVE ENTERTAINMENT • DISPONIBILITÉ : MAI 96



Hexen

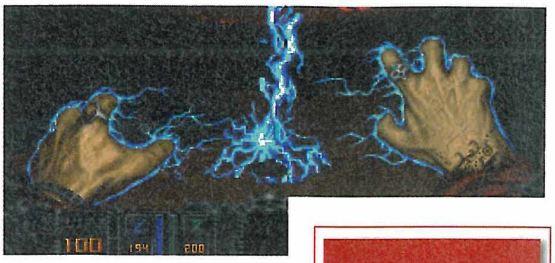
SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ID SOFTWARE/ GT INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : JUILLET 96



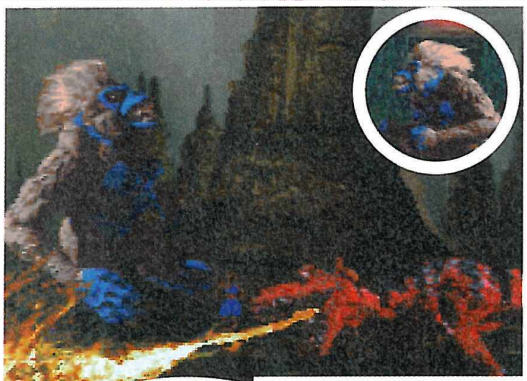
Grand fan d'ID Software, ce ne peut être qu'avec une grande joie que j'apprends l'arrivée prochaine d'Hexen. Comme vous l'avez compris, les géniteurs de Doom sont à l'origine d'Hexen, qui n'est autre que la suite d'Heretic, un jeu mythique sur PC. Si vous connaissez Doom, vous connaissez le principe d'Hexen. Sauf que dans ce dernier, le BFG 9000 et les Imps se verront remplacés par des baguettes magiques, des glaives ensorcelés, et des magiciens aux pouvoirs maléfiques. Les monstres hideux seront bien sûr de la fête dans ce monde en 3D. Et si vous avez déjà rêvé de transformer quelqu'un en porcelet, Hexen devrait vous plaire... ●

* TOP SEVEN MD32X FRANCE *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	DOOM	5	8
2	-	VIRTUA RACING DELUXE	2	7
3	▲	STAR WARS ARCADE	7	9
4	▲	AFTER BURNER	-	-
5	▲	METAL HEAD	8	5
6	▲	COSMIC CARNAGE	-	-
7	▲	MOTHER BASE	-	-



Primal Rage



SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : MAI 96

C'est le retour des bêtes préhistoriques ! Sept dinosaures ont refait surface et se livrent maintenant à de sanglants affrontements sous les acclamations des quelques hommes encore en vie ! Voilà un jeu sauvage dans lequel l'objectif est de marteler l'ennemi jusqu'à lui faire exploser le cœur. L'hémoglobine coule à flots, les techniques de combats sont violentes et même spectaculaires car les dinosaures ont eu le temps, pendant leur long sommeil, de développer des techniques spéciales, genre boule de feu ou souffle de glace... Espérons juste que cette version Saturn aura su s'améliorer par rapport à celle de la Megadrive... ●

Des Manettes Infragrises

Si, par bonheur, vous habitez dans un château, si votre table fait douze mètres de longueur, si votre écran est posé à un bout et vous à l'autre, voilà qui devrait vous faciliter la tâche. Sega met en effet en vente au Japon, pour la somme de 4800 yens, des manettes Saturn infrarouges, c'est-à-dire sans fils. Le récepteur est fixé sur les ports-manettes de la console, et les joypads font office, grâce à des piles, d'émetteurs. C'est pratique, mais il faut prendre l'habitude ne pas trop bouger la manette sous peine de rompre le faisceau infrarouge. Pour l'instant, leur arrivée n'est pas prévue en France. ●

TELEX

INFERNO

Semic se décide enfin à publier dans sa collection Planet Comics (3 numéros à suivre), l'intégrale du cross-over Inferno, publié à l'origine dans Strange, Titans (et les différents mags "X") et dont quatre épisodes des "New Mutants" avaient été littéralement censurés à l'époque, puisque dits "non-publiables". C'est appréciable et en plus, cela va nous éviter de nous retaper cette série dans Titans, puisque la republication de la série complète (incomplète devrais-je dire : 14 épisodes sacrifiés sur 100 et plusieurs mutilés) des "New Mutants" est interrompue et remplacée par une mini-série des Starjammers (dans la famille Summers, je demande le père !).

NOUVEAUX MAGASINS
ANNECY - 3, rue de la PAIX
CREIL - 7, rue de la République
CLERMONT FERRAND - 114, Bd Gustave Flaubert
DIEPPE - 4, rue Saint Remy

OUVERTURES PROCHAINES LILLE - MONTPELLIER - TROYES - COURBEVOIE - MOULIN

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN

SEGA SATURN

livrée avec "DAYTONA et un pad"

2590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - World Advanced war
Actua Soccer - Dragon Ball Z
Olympic Games Vol.1 - Toshinden - True Pinball
Gex - Wangan Dead Heat - Gunbird
Darius Gaiden - Primal Race - X-Men

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

PLAYSTATION

PlayStation

livrée avec un tee-shirt
*dans la limite des stocks disponible

1990,00 Frs*

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Teken 2 - Road Rash - NBA Live 96
Wing Commander III
Chronicle of the sword - Wiew Point
Myst - John Madden Foot 96
Alone in the dark 2 - Philosoma - Olympic Soccer
Olympic Games Vol.1 - Dragon Ball z

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

Jeux d'occasion
Méga Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

SUPERCARTE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
5% de remise sur vos jeux neufs et occasions
Client N° 1 940 746

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **06 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30 - **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45 - **11 NARBONNE** - Tél: 68 32 07 60 - **12 RODEZ** - Tél: 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26 - **13 MARSEILLE (Metro Castelane)** - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01 - **18 BOURGES** - Tél: 48 24 92 62 - **19 BRIVE La Gaillarde** - Tél: 55 17 92 30 - **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94 - **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13 - **24 PÉRIGUEUX** - Tél: 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 90 - **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72 - **30 NIMES** - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13 19 - **34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **37 TOURS** - Tél: 47 20 42 30 - **38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 25 - **40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 - **41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ÉTIENNE** - Tél: 77 41 84 79 - **44 NANTES** - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau ! - 45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14 - **49 CHOLET** - Tél: 41 46 06 01 - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 33 - **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **60 CREIL** - Tél: 44 25 56 64 **Nouveau !** - **63 CLERMONT-FERRAND** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau ! - 64 BAYONNE** - Tél: 59 59 41 61 - **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 81 - **69 LYON (Metro Guillotière)** - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Saone** - Tél: 85 42 98 58 - **73 CHAMBERY** - Tél: 79 69 54 50 - **74 ANNECY** - Tél: 50 45 75 71 Serveur 36 68 22 06 **Nouveau ! - 74 ANNEMASSE & Genève** -Tél: 50 87 16 75 - **75 PARIS 16 (Metro Pompe)** - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - **76 DIEPPE** - Tél: 35 84 63 90 **Nouveau ! - 76 LE HAVRE** - Tél: 35 22 72 55 - **76 ROUEN** - Tél: 35 89 60 33 - **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13 - **80 AMIENS** - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40 - **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64 18 - **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 69 - **84 AVIGNON** - Tél: 90 82 22 61 - **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - **97 L A REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87 76

*** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.**
**** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer**
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

Pour vous battre, vous pourrez utiliser vos poings, une arme blanche et une arme à feu.

Serait-ce votre collègue, Ted Sticker, qui gît là, à vos pieds ?

Alone In The Dark
Jack is Back

Pour un jeu nommé "Alone in the Dark" (c'est-à-dire "seul dans le noir"), je trouve que l'on rencontre beaucoup de monde ! Ce n'est plus un manoir, c'est un moulin...

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : FIN AVRIL 96

"Jack is Back" ne vous est peut-être pas familier, mais "Alone in the Dark" l'est sûrement plus ! Jack is Back est le deuxième épisode de cette épopée de renom (qui en compte trois), et c'est probablement celui le plus axé sur l'action.

De la flibuste à la prohibition...

Pour comprendre ce qui va se passer, rendons-nous au large d'Haïti, le 24 décembre 1721. Le Flying Dutchman (le fameux Vaisseau Fantôme qui a également inspiré Wagner) vient d'être conquis par One Eye Jack, un pirate de renommée qui doit son nom, entre autres, à son œil manquant, et à son don de double-vue. À lui seul, il est capable de deviner la route des navires britanniques ainsi que leurs cargaisons. En fait d'or, la seule chose que contient le Flying Dutchman, c'est une prisonnière, Elisabeth Jarret. 203 ans plus tard, toujours le 24 décembre, en pleine période de "prohibition", Edward Carnby, surnommé le "privé de l'occulte", se porte au secours de son ami Ted Sticker, qui enquête sur le kidnapping d'une jeune fille de 8 ans, Grace Saunders, et dont vous êtes sans nouvelles. Selon toute vraisemblance, Grace a été capturée par One Eye Jack, le célèbre contrebandier. Ce dernier loge dans un domaine sur la côte ouest des États-Unis, au sommet d'une falaise. Edward Carnby, c'est-à-dire vous (même si, à certains moments, vous incarnerez Grace Saunders), va donc enquêter de ce côté-là. Mais l'univers du Vaudou et d'étranges revenants vous y attendent...

Des frissons en 3D

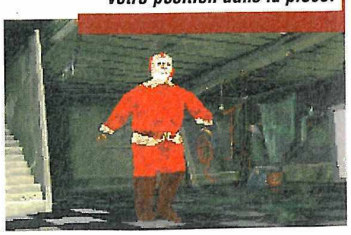
Jack is Back est basé sur deux styles de jeu : l'aventure et l'action. L'aventure se résumera en une gigantesque quête aux objets-avec textes en français, qui vous serviront pour passer des obstacles, ou pour soudoyer quelque adversaire. Côté action, vous devrez utiliser plusieurs moyens pour vous battre, et terrasser les fantômes et autres contrebandiers qui vous barreront la route. Pour commencer, vous pourrez utiliser vos poings, puis une arme blanche, et enfin une arme à feu. Mais avant d'utiliser tout cela, vous devrez apprendre à visiter de nombreux lieux étranges et dangereux comme la maison de One Eye Jack, la nature hostile qui l'entoure, et un vaisseau fantôme...

La performance de Jack is Back réside également dans sa puissance technique. Le jeu est entièrement en 3D, avec textures à l'appui. Et le tout bouge énormément puisque, dans chaque pièce, plusieurs "caméras" sont disposées, qui suivront vos mouvements. Pour vous donner la dimension de ce jeu, voici 3 chiffres : 1.000 animations calculées en temps réel, plus de 200 décors, et 600 objets modélisés. Voilà, ça vous suffit ? Alors rendez-vous au test ! ●

ÉDITEUR : INFOGRAMES

Pour passer cet escalier, vous devrez enfiler ce costume de Père Noël.

Plusieurs angles de vue seront disponibles, en fonction de votre position dans la pièce.



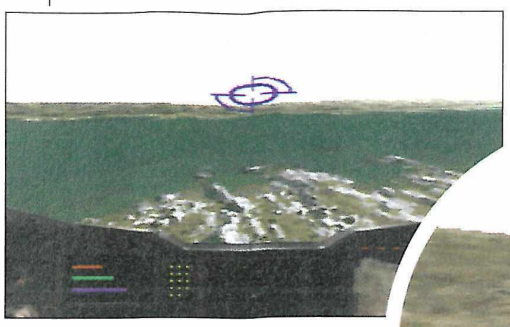
TELEX

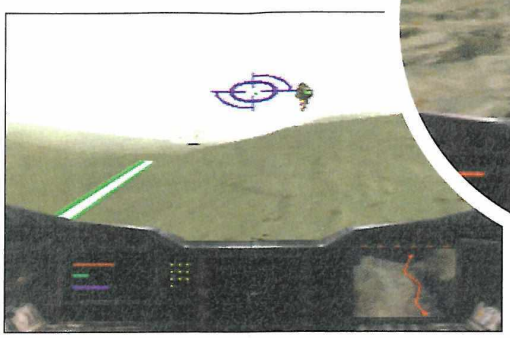
X-MEN

Après la "Quête de Legion" voici que commence le "crossover" qui va bouleverser toutes les séries mutantes et ceci pendant quelques mois : j'ai nommé l'Age d'Apocalypse. Le Professeur Xavier est mort et les X-Men de Magneto sont quelque peu différents... À retrouver dans Special Strange et dans X-Men de ce mois. Et aussi dans Strange Special Origines consacré à Legion.

Le pirate, là, de dos, il devrait être mort depuis 200 ans ! Alors que fait-il là ? Hein ?

Shock Wave Assault



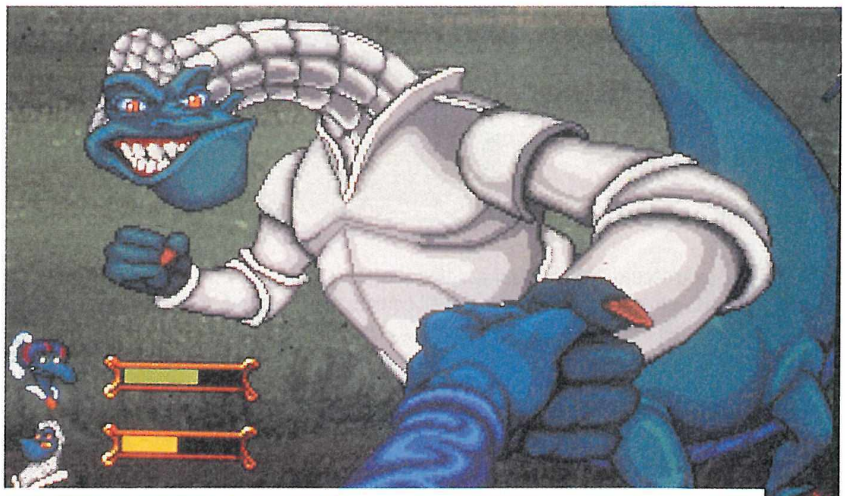


Ben tiens, si on faisait un saut dans le futur, histoire de changer ? Bon, si vous êtes d'accord, allons donc en 2019... L'UNS Omaha est le premier "porte-vaisseaux" de l'histoire spatiale, et ce n'est pas peu dire. Tiens, ça sent encore la peinture fraîche ! À bord de l'UNS Omaha se trouve toute une ribambelle de chasseurs spatiaux, dont des prototypes du fameux F-177. Et ceux-ci vont avoir l'occasion de servir, puisque la Terre vient de subir sa première attaque d'extraterrestres. Vous allez donc opérer, en tant que jeune pilote de F-177, dans différents pays (Égypte, Congo, États-Unis...), afin d'exterminer les vaisseaux et robots aliens qui pullulent autour et sur la planète. Ajoutez à cette aventure torride des séquences de "Full Motion Video", un environnement en 3D texturée et de l'action "en veux-tu en voilà", et vous obtenez "Shock Wave Assault". Suite le mois prochain ! Hé, hé, hé... ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : MAI 96

Blazing Dragons

Blazing Dragons n'est en rien un jeu à l'austérité protubérante. Ce n'est pas non plus une simulation tristounette de chasse au dragon. Blazing Dragons, c'est une aventure, ou plutôt une mésaventure, du genre hilarant. Et pour cause : le créateur n'est autre que Terry Jones, l'un des membres des fameux Monty Python. Vous replongeant dans un univers proche du "Sacré Graal", un grand film des Monty, vous allez vivre dans le monde de Camelhot, le célèbre chevalier, et connaître des aventures plutôt humoristiques que terrorisantes. Je me pose tout de même une question : comment traduire efficacement l'humour britannique des Monty Python ? ●



SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS • DISPONIBILITÉ : JUIN 96

TELEX

BLUR

Vous avez assisté à la dernière tournée française du groupe britannique le plus populaire du moment. Alors, retrouvez-les dans le Top Star que leur consacre SEMIC : interview, photos originales, tout un programme en 64 pages.

VIRTUA CASTAGNE SUR MD

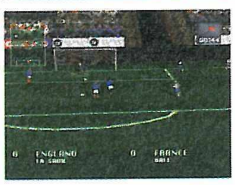
Les développeurs de Sega avaient déjà fait des prouesses, il y a de cela quelques années, en sortant Virtua Racing sur Megadrive. Eh bien, ils nous resservent les plats. Mais cette fois, c'est de la baston dont la Megadrive va être le théâtre. Vous avez bien lu : après l'arcade, la Saturn et la 32X, c'est la Megadrive qui recevra les honneurs du plus grand jeu de baston du monde. L'entrée sur le ring se fera aux environs du mois de novembre prochain. On peut penser que la cartouche sera boostée, comme pour Virtua Racing, avec un chip supplémentaire genre SVP (Sega Virtua Processor).

QUELQUES MOTS...

...juste pour vous dire que Virtua Fighter Kids comprendra 10 persos, c'est-à-dire tous ceux de Virtua Fighter 2 : Pai, Kage, Akira, Lau, Lion, Jacky, Sarah, Shun, Jeffry et Wolf. Quant aux décors, ils devraient être les mêmes que ceux de VF2, mais dans une version infantile.

Striker 96

Je ne sais pas si c'est le printemps qui pousse les gens à se mettre en short et à aller pousser la baballe sur les terrains de foot, mais ce mois de mai semble être celui du ballon rond. Euro'96 et Olympic Soccer vont en effet avoir un nouveau concurrent en la personne de Striker 96. Ce soft de Rage Software comportera la plupart des équipes mondiales, et sera bien évidemment en 3D. La différence, c'est que la puissance des tirs pourra être gérée par une barre de puissance. Bien sûr, vous disposerez de nombreuses vues, de commentaires d'un journaliste, et de toute la panoplie des combinaisons "footballistiques". Voilà donc un concurrent sérieux, autant qu'inattendu, pour les deux jeux précités. ●



SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : RAGE SOFTWARE
DISPONIBILITÉ : MAI 96

TELEX

À MORT LA VHS

Matsushita, décidément en vogue, a présenté au cours du dernier CES le système DVD, qui devrait sonner le glas, une fois popularisé, de la VHS. Ce nouveau mode devrait permettre le stockage de 133 minutes de Full Motion Video sur un support CD. En fait, le stockage est fait sur quatre couches, et c'est pourquoi le CD peut contenir beaucoup plus d'infos. Côté son, Matsushita, en collaboration avec Sony et Philips, est en train d'étudier un nouveau format de CD audio 3", qui remplacerait ceux de 5" que nous avons actuellement. Si la taille change, l'échantillonnage lui aussi change, puisqu'il passe à 96 Khz (au lieu de 44,1 Khz), et le son sera en 24 bits, au lieu des 16 bits d'avant. Mais entendra-t-on la différence ? Il faudra une oreille très fine...

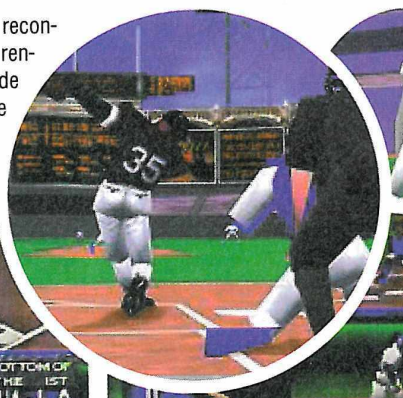
TELEX

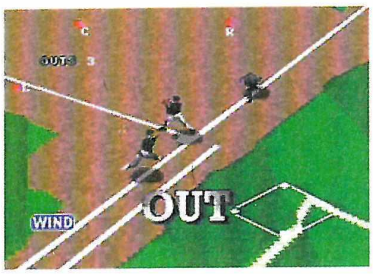
KONAMI BIEN DANS SES BASKETS

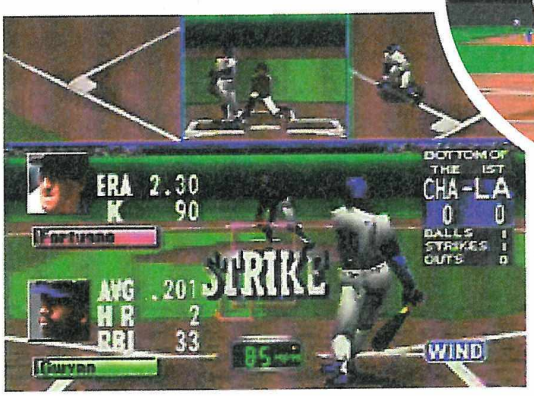
Konami compte bien mettre la main sur le marché sportif des softs pour 32 bits. En tout cas, ils mettent la gomme. La preuve : l'éditeur est en train de travailler sur un jeu basket, avec la licence officielle NBA. Ce jeu de sera bien sûr en 3D. Tout comme leur simulation de foot, qu'ils destinent uniquement à la Saturn. Pour l'un comme pour l'autre des ces softs, aucune date n'a été communiquée. Moi, je le sens bien en fin d'année...

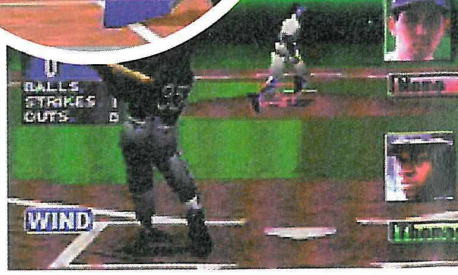
MLBPA : Bottom of the 9th

Bon d'accord, le nom n'est pas très évocateur. Mais les Américains reconnaîtront vite ici un jeu de baseball comme ils les aiment. À grand renfort de scènes cinématiques et de 3D texturée, ce jeu de baseball de Konami XXL Sports Series (voir télex) est une véritable simulation. Chaque joueur possède ses propres caractéristiques, les actions sont commentées en temps réel, les phases de jeu sont réalistes, et c'est pourquoi il vous faudra de l'entraînement avant d'exécuter des Home Run diaboliques. Enfin un jeu qui va donner envie de se plonger dans le baseball ? À voir... ●





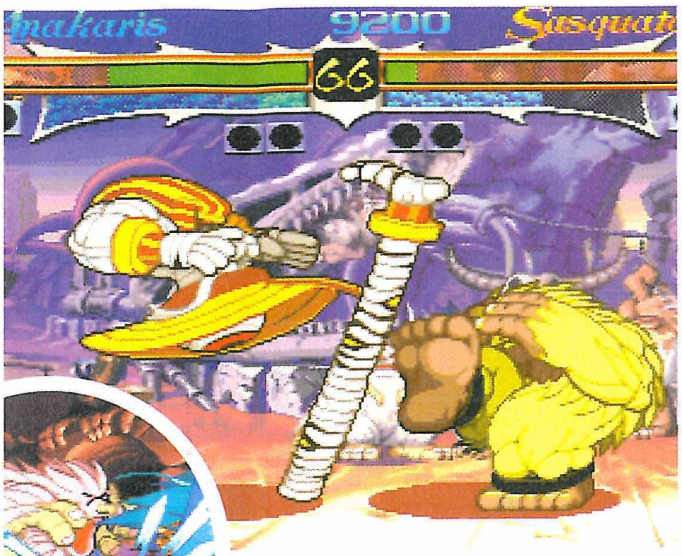




SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : KONAMI XXL SPORTS SERIES • DISPONIBILITÉ : NC

Night Warriors

Intitulé "Vampire Hunter - Darkstalkers' Revenge" dans sa version import, Night Warriors est un jeu de combat pour 1 ou 2 joueurs dans lequel pas mois de quatorze personnages hallucinants et de style différents, sont proposés. Attendez-vous donc à une avalanche de coups spéciaux originaux, tous plus dévastateurs et spectaculaires les uns que les autres ! Ça en jette un max, ça part dans toutes les directions, c'est intense et puissant à la fois. Et puis, voyez les trombines des personnages... Sans vouloir trop en dire, le jeu promet. Et n'oublions pas que Capcom est derrière tout cela, ce qui est aussi un gage de qualité. Oh, je vous laisse, j'ai un raz-de-marée à déclencher...



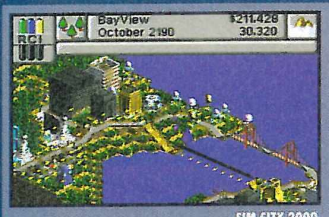
SATURN EUROPÉENNE
ÉDITEUR : CAPCOM
DISPONIBILITÉ : JUIN 96

TELEX

EN CORE ?

Core Design, l'éditeur britannique, travaille actuellement sur un troisième volet de Thunderhawk, dont la deuxième mouture est sorti il y a quelque temps sur Saturn. Tout ce que l'on sait, c'est que cette aventure guerrière sera beaucoup plus spatiale que les précédentes... L'éditeur a sûrement été poussé par le grand succès que connaît actuellement Firestorm Thuderhawk 2. L'épisode 3 devrait débouler vers septembre.

* TOP TEN SATURN FRANCE *



SIM CITY 2000

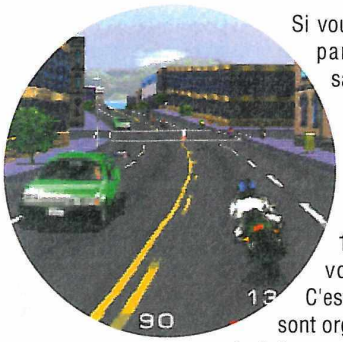
Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présente
1	▲	SIM CITY 2000	-	-
2	-	SEGA RALLY	2	1
3	▲	MYSTARIA REALMS OF LORE	-	-
4	▲	WING ARMS	-	-
5	▲	HANG ON GP 96	-	-
6	▲	FORMULA ONE	-	-
7	▼	VIRTUA FIGHTER 2	1	1
8	▼	MYST	7	3
9	▼	VIRTUA COP	6	2
10	▼	DIGITAL PINBALL	9	12

PLUSIEURS MILLIERS D'ASTUCES 24H/24
DE NOUVELLES ASTUCES TOUTES LES SEMAINES
CE MOIS-CI, DE NOUVELLES CONSOLES

TÉLÉPHONE AU
SANS FAIRE LE 16 NI LE 1
36 69 77 06

Édité par Téofil - 2,23 F la minute

Road Rash



Si vous connaissez Vincennes en région parisienne un vendredi soir, vous savez que c'est un giga rassemblement de motards, où l'on s'échange des tuyaux du genre "Moi la nitro, j'la mets à petite dose, ça grille mon carbu" ou alors "Moi, le virage Porte de St-Cloud, je le passe à 195km/h en "anglant" à mort", alors vous savez ce qu'est Road Rash. C'est un jeu de bécanes, où des courses sont organisées en ville, dans la campagne, et où il y a un bon paquet de fric au bout. C'est pour ça que tous les coups sont permis, et qu'on n'hésite pas à se balancer dans les décors, à se filer des coups de bottes, et à se "lacrymogéniser" la tronche. Les motards, c'est une grande famille... Mais attention, les motards en uniforme guettent, et ils ne sont pas tous manchots en matière de guidon. Bref, à grands coups de Full Motion Video et de 3D texturée, Road Rash comblera les adeptes du Joe Bar Team. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS • DISPONIBILITÉ : JUIN 96

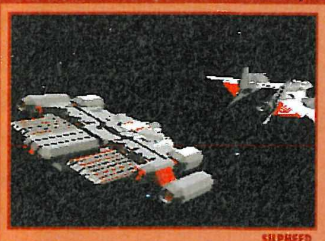
Explorer de joie

Bonne nouvelle pour les fainéants et les manchots ! Dragon's Games présente l'Explorer +. Il s'agit d'un pad spécial compatible avec la Saturn dans lequel on peut programmer des coups spéciaux (pour jeux de baston notamment) et des codes secrets. En outre, l'Explorer + possède une commande "Turbotir" et une autre "Ralenti". Ce pad est vendu avec une cartouche RAM, mais vous pouvez aussi utiliser des cartouches ROM avec des coups préprogrammés pour certains jeux. Il vous en coûtera la modique somme de 199 F. Ça ne vaut peut-être pas le coup de s'en priver ?. ●

SOUBRETTES ET LAPINS ROSES

Après le Mega CD, c'est à la Saturn que Keio Flying Squadron s'attaque maintenant. Ce jeu de tir, inspiré d'un manga nippon, met en scène une jeune demoiselle en tenue du genre soubrette, et chevauchant des petits animaux bien mignons, comme des lapins. Si aucune date ne nous est parvenue, on s'attend toutefois à un petit jeu bien mignon.

* TOP FIVE MEGA-CD FRANCE *



Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	SILPHEED	2	4
2	▲	FINAL FIGHT	-	-
3	-	TOMCAT ALLEY	3	3
4	▲	ECCO LES MARÉES DU TEMPS	-	-
5	▲	SHINING FORCE	-	-

TELEX

SPÉCIALISTE DES JEUX À LA C...

Koei est un éditeur nippon spécialisé dans les jeux qui n'amusent que lui. Jugez par vous-même... Air Management 96 est un soft vous mettant dans la peau d'un contrôleur aérien, qui doit gérer les avions, le trafic, les compagnies... Winning Post 2 est une simulation de tiercé... Allez, j'exagère, ils ont quand même des vrais jeux, dont Gotha 2, qui vient de sortir au Japon, et un wargame sur la deuxième guerre mondiale qui a l'air bein sympathoche.

IVG 96

IVG, cela veut dire International Victory Goal. Mais en japonais, cela donne simplement Victory Goal 96, et c'est le nom du prochain jeu de foot de Sega, qui est prévu sur Saturn pour le début du mois au Japon. Et croyez-moi, il a l'air bien plus complet que les précédentes versions, remix ou non. Au Pays du Soleil-Levant, les équipes seront celles de la J-League (le championnat nippon), et seront au nombre de 16. Si l'on pourra jouer jusqu'à quatre, grâce à un multiplayer, on pourra également apprécier des options plus fournies, des animations de joueurs beaucoup plus nombreuses (ailes de pigeon, feintes...), des graphismes affinés, et une séquence d'intro fabuleuse. C'est plutôt prometteur. Espérons aussi que ce sera plus rapide...

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	299,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHLPA 95 (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
EARTWORM JIM 2 (EUR)	**389,00**	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SPIROU (EUR)	399,00
SOCCER DE LUXE (EUR)	TEL	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	STREET RACER (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	349,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	349,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**	THOMAS BIG HURT (EUR)	299,00
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**	TOYS STORY (EUR)	399,00
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**349,00**

Promos

		NBA JAM (EUR)	149,00
AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NBA LIVE 95 (EUR)	199,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**149,00**
BUBSY 2 (EUR)	129,00	PITFALL (EUR)	199,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	RISTAR (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	SAMOURAI SHODOWN	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**	SHINING FORCE (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**	SHINING FORCE 2 (JAP)	99,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	**SONIC & KNUCKLES (EUR)**	**199,00**
JUDGE DREDD (EUR)	199,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	199,00
MEGAGAMES 1 (EUR)	169,00	SYNDICATE (EUR)	199,00
MICKEYMANIA (EUR)	**169,00**	TASMANIA 2 (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	URBAN STRIKE (EUR)	149,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	ZOOL (EUR)	99,00

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY
POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
➥ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

Sega 32 X

➜ **SEGA 32X + 1 JEU** **690 F**
➜ **SEGA 32X + VIRTUA FIGHTER** **890 F**
JEUX 32 X **199 F** ... TITRES SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Articles DRAGON BALL Z

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **1490 F**

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Saturn Version PAL

➜ **SATURN VF + SEGA RALLY** **2490 F**
VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) **1190 F**
Liste des films disponible sur demande

ASTAL (USA)	249,00	REVOLUTION X (EUR)	369,00
CLOCK WORK 2 (EUR)	299,00	RISE 2 (EUR)	369,00
CYBER SPEEDWAY (EUR)	299,00	**SEGA RALLY (EUR)**	**399,00**
D (EUR)	369,00	SHINOBI X (EUR)	349,00
DEADLY SKY (EUR)	389,00	SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**489,00**	SLAM PUNK (JAP)	199,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00	STREET FIGHTER (EUR)	199,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR)	389,00	STREET FIGHTER ZERO (JAP)	449,00
GALATIC ATTACK (EUR)	299,00	SUPER HANG ON (EUR)	389,00
GEX (EUR)	369,00	THE HORDE (EUR)	369,00
GRAN CHASER (JAP)	199,00	THEME PARK (EUR)	369,00
GUARDIAN HEROES (JAP)	449,00	THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00
HI OCTANE (EUR)	299,00	TITAN WARS (EUR)	369,00
IN THE HUNT (JAP)	299,00	**TOSHIDEN (JAP)**	**249,00**
JOHNNY BAZOOKATONE (EUR)	349,00	TRUE PINBALL (EUR)	369,00
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	449,00	VAMPIRE HUNTER (JAP)	449,00
KING OF SPIRIT (JAP)	299,00	VICTORY BOXING (EUR)	299,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	199,00	**VIRTUA COP + GUN (EUR)**	**489,00**
MAGIC CARPET (EUR)	369,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)**	**399,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	349,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (USA)**	**249,00**
MYST (USA)	199,00	VIRTUA GUN	199,00
MYSTERIA (EUR)	389,00	VIRTUAL HYDLIDE (USA)	199,00
NBA JAM TE (EUR)	249,00	**VIRTUA RACING (EUR)**	**249,00**
NFL QUATERBACCK 96 (EUR)	369,00	**WIPE OUT (EUR)**	**389,00**
NHL HOCKEY (EUR)	369,00	WING ARMS (EUR)	389,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00	WORLD CUP GOLF (EUR)	349,00
PANZER DRAGON 2 (JAP)	449,00	WORMS (EUR)	369,00
RAYMAN (EUR)	**349,00**	X MEN (JAP)	369,00

GENIAL !
ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 **399 F**
ARCADE RACER (VOLANT) **449 F**
ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS **249 F**
SI VOUS ACHETEZ UN JEU **199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

❒ SUPER NINTENDO	❒ MEGADRIVE	❒ GAME GEAR	❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES	❒ MEGA CD	❒ 3 DO	❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM	❒ NEO GEO	❒ CDI	❒ NEC
	❒ GAME BOY	❒ JAGUAR	

MEGAFORCE 04/96

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

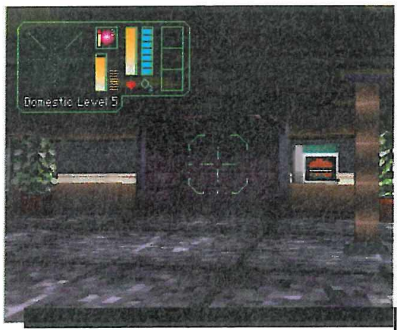
Skeleton Warriors

Voilà le genre de soft que l'on aime voir ! Skeleton Warriors réunit tous les ingrédients qui font d'un jeu un succès. Cette production de Playmates réunit trois types de jeu : l'action, avec des phases de combat à l'épée, des épreuves de plates-formes, et enfin du shoot'em up, puisque vous chevaucherez un engin du style Motojet pour remplir l'une de vos missions. Le jeu bénéficiera en outre d'une réalisation soignée (le mot est peut-être faible), avec de nombreux personnages modélisés, et des séquences "Full Motion Video" entièrement réalisées en images de synthèse. Bref, Skeleton Warriors risque de "cartooner" à sa sortie.... ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : PLAYMATES • DISPONIBILITÉ : JUIN 96

Defcon 5

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : MAI 96



La base est constituée de plusieurs étages. Vous pouvez poster des droïdes à différents endroits pour intercepter d'éventuels aliens.

Année 2204... La Corporation connue sous le nom de Tyron a remplacé les troupes d'une de ses importantes colonies minières, par un système de défense automatique. En temps que technicien, vous avez été envoyé sur les lieux pour tout mettre en fonction. Mais en arrivant, vous constatez que le système a été saboté ! Peu de temps après, c'est l'alerte générale. La base est attaquée...

De l'action et de la gestion

Vous voici dans une base déserte de plusieurs étages, prise d'assaut par d'incessantes vagues d'extra-terrestres, avec, entre vos mains, un système de protection quelque peu saboté. Votre rôle va consister à repousser les attaques aériennes en courant prendre place dans les tourelles de défense, mais aussi en éliminant les aliens qui réussiront malgré tout à pénétrer dans la base. Vous devrez en même temps remettre peu à peu en marche les différentes fonctions du système de protection, pour obtenir une défense efficace. Pour cela, vous devrez retrouver des cartes magnétiques éparpillées un peu partout. Defcon 5 est donc un jeu de tir (vous avez un pistolet laser) mais surtout un jeu de stratégie. En effet, vous devrez gérer la base, en envoyant par exemple des droïdes rechercher des vaisseaux ennemis échoués à la surface de la planète, ou en postant des gardes robotisés à des endroits stratégiques de la base. Il vous incombera également la lourde tâche d'armer ces gardes comme il se doit, et même de régler leur sensibilité. Une main sur votre clavier d'ordinateur, une autre sur votre laser, vous n'aurez même pas le temps de prendre un café.... ●

Utilisez l'ordinateur principal pour gérer l'ensemble des fonctions de la base. La partie gestion est tout aussi importante que la partie action.

Vous êtes absolument seul dans la base. Les seuls êtres que vous rencontrerez seront des ennemis qui tenteront de vous envahir.

ÉDITEUR : GT INTERACTIVE

TELEX

FÉLICITATIONS AU PAPA

Score Games ne s'arrête plus ! Si ça continue comme ça, Score Games va annexer Paris puis la France. Cette grande chaîne s'offre en effet un nouveau magasin à Saint-Michel, en plein cœur de la capitale. Désormais, au 56 Bld St-Michel (RER : Luxembourg), vous trouverez deux étages entièrement consacrés au jeu. Au rez-de-chaussée, les 100 m2 seront consacrés aux consoles (Saturn, Playstation, SNES et Megadrive). Le 1er étage, lui, sera dédié aux CD-Rom, à la 3DO et même au CD-i. En outre, et pour ne rien gâter, Score Games offre, à l'occasion de l'ouverture de cette nouvelle boutique, une Cardass Dragon Ball Z par tranche de 50 F d'achat de jeux et accessoires.

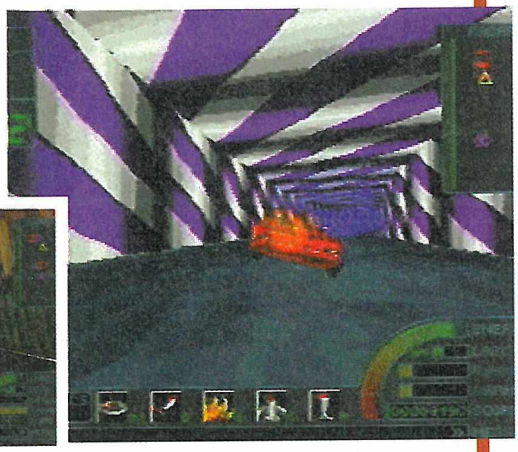
TELEX

ENCORE KONAMI ?

Je vous l'avais dit qu'ils étaient en forme, les bougres... Mais cette fois, ce n'est plus de sport qu'il s'agit. C'est de monstres. Mais attention, pas n'importe lesquels, puisque ce sont ceux de Castlevania, un jeu mythique des 16 bits, que Konami développe actuellement sur Saturn. Selon Konami, "Le suspense et les personnages en 3D créés sous Alias et Softimage feront de ce jeu le plus incroyable des épisodes de Castlevania 3. Je l'espère, car sinon à quoi servirait une console plus puissante ?

Impact Racing

Si vous vous dites "Encore un jeu de bagnoles classique !", vous vous plantez royalement. Bon, d'accord, quand une carosserie est supportée par quatre roues et qu'elle a un moteur, ça s'appelle une voiture. Mais quand ces beaux véhicules ont en plus des lance-missiles, des mitrailleuses et tout un outillage à faire rougir de jalousie un Schwarzenegger en manque d'action, ce n'est plus une simple course, c'est un véritable jeu d'action ! Et c'est ce que propose Impact Racing, un soft de JVC. Avant de courir sur des circuits parfois extravagants, comme celui de la voie lactée, vous choisirez votre bolide parmi tous les véhicules sportifs que vous aurez à votre disposition, puis vous sélectionnerez vos armes. Voilà qui devrait séduire les amateurs du genre.... ●

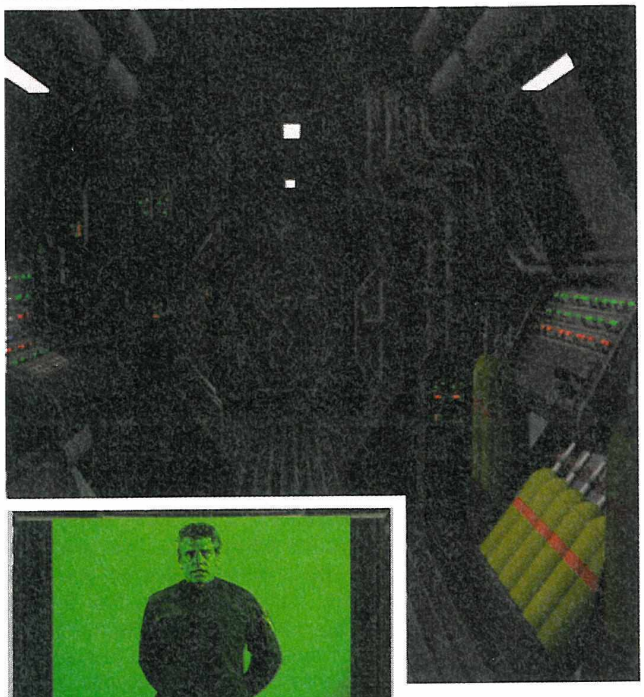


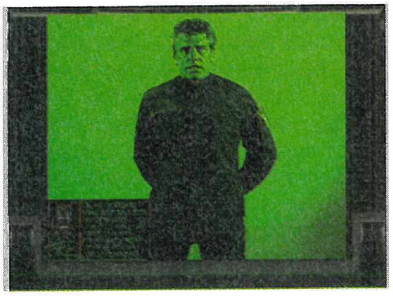
SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR :JVC • DISPONIBILITÉ : MAI 96

Varuna's Forces

Fans de Doom, haut les flingues. Varuna's Forces devrait vous réjouir. Point de Imps ou de démons dans ce soft de JVC, mais des aliens. Et à la pelle... Vous allez devoir préparer vos troupes à affronter les hordes de monstres et, ensuite, prendre le contrôle de l'un de vos soldats pour partir à la guéguerre. Avec des séquences cinématiques à tout casser, Varuna's Forces devrait être un mélange habile de stratégie et d'action "doomesque". Tout ça dans le but de sauver la race humaine. Noble tâche... ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : JVC • DISPONIBILITÉ : JUIN 96





LES JEUX A VENIR

MEGADRIVE

EVOLUTION	VIRGIN	AVRIL
FLUX	VIRGIN	AVRIL
STAR TREK DEEP SPACE NINE	VIRGIN	AVRIL
WORMS	OCEAN	AVRIL
TOY STORY	DISNEY INTERACTIVE	AVRIL
TINTIN AU TIBET	INFOGRAMES	AVRIL
ISS DELUXE	KONAMI	MAI
BUGS BUNNY	SEGA	MAI
X-PERTS	SEGA	MAI
ATARI CLASSICS	MAI	
GARGOYLES	DISNEY INTERACTIVE	N.C.
LOBO	OCEAN	N.C.
MISSION IMPOSSIBLE	OCEAN	N.C.
LES FOUS DU VOLANT	VIRGIN	N.C.

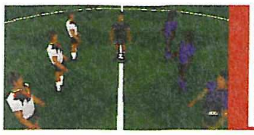
GAME GEAR

ATARI CLASSICS	SEGA	AVRIL
STREET RACER	UBI SOFT	MAI
BAKU BAKU ANIMAL	SEGA	MAI
VIRTUA FIGHTER ANIMATION	SEGA	MAI
BUGS BUNNY	SEGA	MAI
PINOCCHIO	DISNEY INTERACTIVE	MAI
SPIROU	INFOGRAMES	MAI

SATURN

TRUE PINBALL	OCEAN	AVRIL
INT. VICTORY GOAL REMIX	SEGA	AVRIL
VIRTUAL OPEN TENNIS	SEGA	AVRIL
X-MEN CHILDREN OF THE ATOME	ACCLAIM	AVRIL
TITAN WARS	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	AVRIL
BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX	SEGA/TAKARA	AVRIL
SHELLSHOCK	CORE DESIGN	AVRIL
THE HORDE	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	AVRIL
GEX	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	AVRIL
VALORA VALLEY GOLF	VIC-TOKAI	AVRIL
DEADLY SKIES	JVC	AVRIL
STREET FIGHTER ALPHA	CAPCOM	AVRIL
MAGIC CARPET	BULLFROG	AVRIL
WIPEOUT	PSYGNOSIS	AVRIL
DESTRUCTION DERBY	PSYGNOSIS	AVRIL
LEMMINGS 3D	PSYGNOSIS	AVRIL
DISCWORLD	PSYGNOSIS	AVRIL
RETURN FIRE	TIME WARNER INT.	MAI
PRIMAL RAGE	TIME WARNER INT.	MAI
GUARDIAN HEROES	SEGA	MAI
DEFCON 5	MILLENIUM	MAI
CASPER	INTERPLAY	MAI
CYBERIA	INTERPLAY	MAI
OLYMPIC SOCCER	US GOLD	MAI
EURO'96	SEGA/BREMLIN	MAI
NIGHT WARRIORS	CAPCOM	MAI
SHOCKWAVE ASSAULT	ELECTRONIC ARTS	MAI
RUINS	BMG INTERACTIVE	MAI
TILT	VIRGIN	MAI
IMPACT RACING	JVC	MAI
STRIKER 96	ELECTRONIC ARTS	MAI
ULTIMAT MORTAL KOMBAT 3	WILLIAMS	MAI
PANZER DRAGGON 2	SEGA	MAI
BLAM MACHINEHEAD	CORE DESIGN	MAI
JACK IS BACK	INFOGRAMES	MAI
CHAOS CONTROL	INFOGRAMES	MAI
BLAZING DRAGONS	CRYSTAL DYNAMICS	JUIN
ROAD RASH	ELECTRONIC ARTS	JUIN
NEED FOR SPEED	ELECTRONIC ARTS	JUIN
RAW PURSUIT	JVC	JUIN
VARUNA'S FORCES	JVC	JUIN
CRITICOM	VIC TOKAI	JUIN
POWER PLAY HOCKEY	VIRGIN	JUIN
SLAM'N JAM'96	CRYSTAL DYNAMICS	JUIN
TUNNEL B1	OCEAN	JUIN
OLYMPIC GAMES	US GOLD	JUIN
EARTHWORM JIM 2	PLAYMATES	JUIN
SKELETON WARRIORS	PLAYMATES	JUIN
CRITICOM	VIC TOKAI	JUIN
VIP SOCCER	VIRGIN	JUIN
NEED FOR SPEED	ELECTRONIC ARTS	JUIN
ELEVENTH HOUR	TRILOBYTE	JUILLET
OUTLAWED	FRONTIER	JUILLET
HEXEN	ID	JUILLET
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN	SEPT
DOOM	ID	SEPT
VIP SOCCER	VIRGIN	SEPT
PANZER GENERAL	MINDSCAPE	NC

Euro'96



Le jeu étant agréé par l'UEFA, les joueurs auront leurs vrais noms, que Thierry Roland énoncera avec fougue.

SATURN EUROPÉENNE • DISPONBILITÉ : JUIN 96

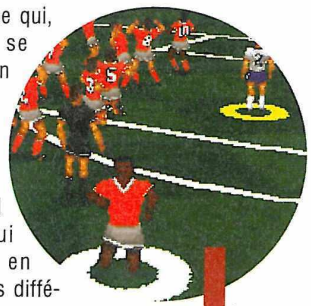
Cette simulation de football sur Saturn est la conversion de la version Playstation et PC d'Actua Soccer. Mais ce n'est pas Actua Soccer. Je répète ? Non, alors OK, j'explique. Gremlin Interactive, qui est à l'origine de ce titre sur Playstation, a signé avec Sega et la société organisatrice de la Coupe d'Europe un contrat qui lui permet de profiter du nom officiel donné à cette fameuse Coupe. Du coup, c'est une super opération marketing pour Gremlin (qui développe le jeu), mais également pour Sega qui se voit seul propriétaire des droits de la Coupe d'Europe pour les jeux vidéo. Bon plan, car Sony doit faire la gueule ! Et c'est tant mieux !

Le Replay vous permettra d'admirer la splendide animation des joueurs.

Les stades impressionnants dans lequels vous jouerez seront les vrais stades de l'Euro'96.

Une version améliorée

Chronologie oblige, cette version d'Actua Soccer sur Saturn propose des options jusque-là inédites pour une simulation de football (sans parler de la simulation d'US Gold que je n'ai pas eu l'occasion de voir). Pour le coup, Euro'96 comportera les 16 équipes inscrites en compétition, dont la France pour une fois, partagées en quatre groupes de quatre équipes ! Les programmeurs ont également porté une attention particulière à tout l'environnement du jeu. C'est ainsi que le joueur aura la chance de se produire sur huit pelouses, qui sont les répliques exactes des terrains sur lesquels évolueront nos chers sportifs lors de cette Coupe d'Europe qui, je le signale, se déroulera en Angleterre. Pour couronner l'ensemble, c'est Thierry Roland lui-même qui commentera en "direct live" les différentes actions des nombreux matches. Mais ce n'est pas tout. En effet, toujours par rapport à la version Playstation, de nouvelles animations ont été réalisées en "Motion Capture" (un joueur est filmé avec des capteurs sur le corps, et les mouvements ainsi enregistrés permettent un rendu cinématique quasiment parfait). De plus, le goal sera pour une fois doté d'une intelligence d'intervention, ce qui n'était pas le cas pour Actua Soccer qui, à ce niveau, était franchement moyen. Doté en outre d'une séquence d'intro fantastique de deux minutes, il est à parier que Euro'96 sera une grande réalisation et peut-être même la meilleure simulation de ce sport sur consoles. ●



Les Hollandais viennent d'inscrire le but égalisateur. Leur joie est visible !

ÉDITEUR : SEGA

QUAND SONIC RENCONTRE SALLY

Le British Film Institute est un organisme anglais chargé de collecter tous les films et émissions télé qui ont pu être faits dans le monde. Ils en sont actuellement à 275 000 pièces, mais malheureusement, par négligence, les premières œuvres n'ont pas été préservées. C'est pourquoi, afin qu'il ne se produise pas la même chose, les jeux vidéo vont eux aussi faire l'objet d'une collection. Une belle promotion ! Toujours est-il qu'il va falloir rassembler un paquet de titres, car en 15 ou 20 ans, les productions n'ont pas manqué. Résultat, le BFI a fait passer des annonces dans la presse anglaise, afin de collecter des vieux jeux pour les garder précieusement. L'institut recherche actuellement des softs tournant sur Lynx, Dragon 32, BBC Micro, Texas T1994A, Sharp M2700, Commodore Vic 20, Atari VCS, Mattel Intelivision, Coleco Vision, et Jupiter Ace. Sonic va bientôt rencontrer l'arroseur arrosé !

TELEX

IVG 96

IVG, cela veut dire International Victory Goal. Mais en japonais, cela donne simplement Victory Goal 96, et c'est le nom du prochain jeu de foot de Sega, qui est prévu sur Saturn pour le début du mois au Japon. Et croyez-moi, il a l'air bien plus complet que les précédentes versions, remix ou non. Au Pays du Soleil-Levant, les équipes seront celles de la J-League, et seront au nombre de 16. Si l'on pourra jouer jusqu'à quatre, grâce à un multiplayer, on pourra également apprécier des options plus fournies, des graphismes affinés, et une séquence d'intro fabuleuse. C'est plutôt prometteur...

GTI MET LE TURBO

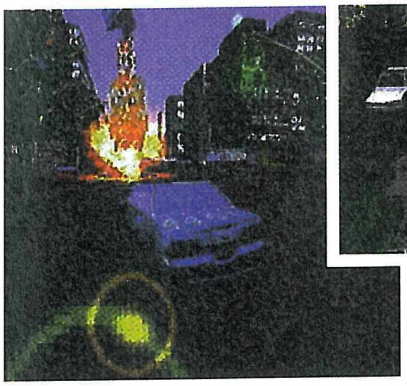
En dehors des news ou previews que vous pouvez découvrir dans nos pages, GT Interactive prépare de nombreux titres. Le premier sera Doom, prévu sur Saturn en septembre prochain. Mais par la suite viendront un jeu de basket, de hockey sur glace, une course de voitures nommée Racing, un jeu de baston de Williams nommé War Gods, Mayhen, un jeu à la Syndicate, et même un jeu avec Pamela Anderson (aaaaahhh), nommé Barbwire.

Gears and Guts

En cours de développement, Gears and Guts, que l'on pourrait par exemple traduire par "de la vitesse et du cran", est un jeu de courses de voitures 4x4 dont l'option deux joueurs simultanés se fera via un écran splité. Comme vous pouvez vous en apercevoir, les terrains seront très bosselés, si bien que les voitures pourront même se retrouver sur le toit ! Vous traverserez des paysages variés, croiserez des arbres et batailler farouchement pour la première place. Attention aux accrochages ! Enfin, deux vues seront disponibles, c'est-à-dire soit à l'intérieur, soit à l'extérieur de l'habitacle. Et comme on ne vous la fait pas, vous avez remarqué que tout ce petit monde est en 3D texturée. Plus de détails prochainement... ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : GREMLIN • DISPONIBILITÉ : FIN D'ANNÉE

Die Hard Trilogy



Développé par Probe pour la Fox Interactive, Die Hard Trilogy est tiré des films du même nom, mettant en vedette Bruce Willis : Piège de Cristal, 58 Minutes pour Vivre, et une Journée en Enfer. Trois hits du cinéma, donc trois jeux ! Die Hard vous proposera bien trois genres de jeux différents, réunis en 36 niveaux. Chaque jeu correspond à un film, dans lequel vous incarnerez John Mc Clane, le flic le moins chanceux de la planète. Dans le premier Die Hard, vous serez à pied, et un peu comme dans Doom, vous avancerez en cherchant tous les otages retenus par les terroristes. Le deuxième sera dans le genre de Virtua Cop, et le troisième vous placera au volant d'une voiture, grâce à laquelle vous devrez retrouver toutes les bombes cachées dans la ville. Si avec ça, vous n'avez pas assez d'action, achetez-vous une place pour un Godard... ●

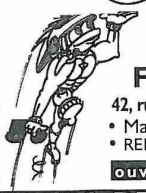
SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : FOX INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : JUIN 96

Des milliers de jeux

revendez et achetez vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 80% moins cher QUE LES JEUX NEUFS

SCORE MANIA
JEUX VIDEO CONCEPT



30.61.47.47

FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER

ouvert le dimanche de 10h à 13h

SCORE MANIA DEFIE LES PRIX !!!
Si vous trouver moins cher ailleurs*, nous vous remboursons la différence.
*Offre valable uniquement dans le département 78. Voir conditions dans votre magasin.

SATURN

→ CONSOLE neuve VF + Daytona +1 mémoire + 1 PAD 2490 F

ADAPTATEUR JEUX JAP/US ..... 199 F
ARCADE RACER ..... 449 F
CARTE CD PHOTO ..... 169 F
CARTE VIDEO MPEG ..... 1190 F
MANETTE ORIGINE SUP ..... 169 F
MANETTE SUP ..... 99 F
VIRTUA STICK ..... 299 F

Jeux neufs

ALIEN TRILOGY	TEL	NHL HOCKEY	389 F
BUG	369 F	OFF WORLD INT'ERCEPTOR	369 F
CLOCK WORK KNIGHT	299 F	RAYMAN	399 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	349 F	REVOLUTION X	399 F
CYBERSPEED WAY	349 F	RISE ROBOT 2	399 F
"D"	399 F	ROBOTICA	369 F
DARIUS GAIDEN	369 F	SEGA RALLY	369 F
DIGITAL PINBALL	349 F	SHINOBI X	349 F
F1 CHAMPION SHIP	379 F	SUPER HANG ON 96	389 F
FIFA 96	369 F	THEME PARK	399 F
GALATIC ATTACK	399 F	THUNDERHAWK 2	369 F
GEX	399 F	VICTORY BOXING	399 F
HI OCTANE	349 F	VIRTUA COP + GUN	499 F
J. BAZOOKA	349 F	VIRTUA FIGHTER 2	369 F
LA HORDE	399 F	VIRTUA HYDLIDE	399 F
MAGIC CARPET	399 F	VIRTUA RACING	349 F
MANOIR DES AMES PERDUES	349 F	WING ARMS	369 F
MORTAL KOMBAT II	379 F	WORLD CUP RALLY	369 F
MYST	399 F	WORMS	349 F
MYSTERIA	299 F	X-MEN	399 F
NBA JAM TE	399 F		
NFL 96	369 F		

JEUX OCCAS. DISP TEL

SEGA

MEGADRIVE

→ CONSOLE neuve MEGADRIVE II + PAD 499 F

→ CONSOLE occas MEGADRIVE II + PAD 349 F

→ CONSOLE occas. MEGADRIVE I + PAD 279 F

Jeux neufs

ADDAMS FAMILY VALUES	349 F	NBA 96	399 F
AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	399 F	NHL 96	399 F
COMIX ZONE	399 F	PAC PANIC	279 F
DEMOLITIAN MAN	199 F	PANTHER ROSE	199 F
ETERNAC CHAMPION	149 F	REVOLUTION X	399 F
FIFA 96	399 F	SEPARATION ANXIETY	449 F
KICK OFF 3	199 F	SKIDMARKS	399 F
LES SCHTROUMPFS	199 F	SPIROU	399 F
MADDEN 96	399 F	TOTAL FOOTBALL 96	399 F
MARSUPILAMI	399 F	VECTOR MAN	399 F
MICRO MACHINE 96	399 F	ZOOP	249 F
MS PAC MAN	299 F		

Accessoires

ACTION REPLAY PRO 2 ..... 349 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP ..... 99 F
MANETTE SUP ..... 79 F

Jeux occasion

CHUCK ROCK	99 F	NBA JAM	99 F
CORPORATION	99 F	NHL 96	169 F
ECCO	189 F	POWER DRIVE	199 F
FIFA SOCCER	99 F	PUGGSY	139 F
FLASHBACK	169 F	SHINING IN THE DARKNESS	269 F
JOE MONTANA FOOTBALL	59 F	STREET OF RAGE	49 F
LE ROI LION	279 F	STRIDER	59 F
MAXIMUM CARNAGE	199 F	TEAM USA BASKET BALL	59 F
MERCS	59 F	VIRTUA RACING	279 F

GAME GEAR

→ CONSOLE neuve + 1 jeu + 1 adapt secteur 699 F
→ CONSOLE occas 299 F
• Adapateur alume gigare 69 F
• loupe 49 F

Jeux neufs

EARTH WORM JIM	299 F
LE ROI LION	299 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
PHANTOM 2040	199 F
SHINNING FORCE	299 F
SONIC LABYRINTH	299 F

Jeux occasion

4 JEUX EN 1	99 F
AGASSI TENNIS	159 F
COOL SPOT	79 F
DEVILISH	99 F
DYNAMITE HEADY	169 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F
NBA JAM	99 F

Nombreux jeux de 49 F à 99 F. Tel pour disponibilité

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre

SCORE MANIA 42, rue de Paris 78100 St Germain en Laye

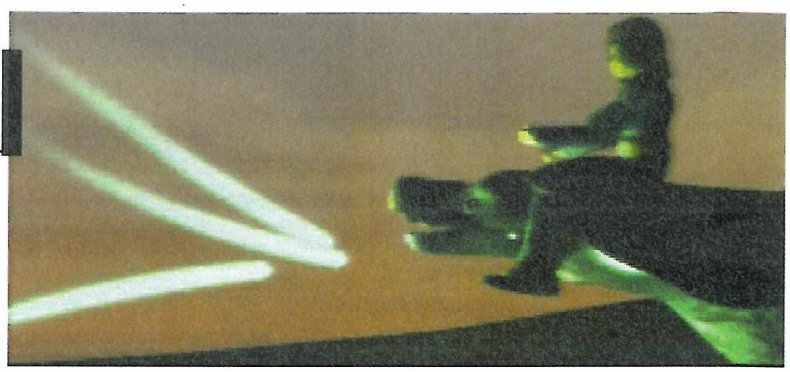
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Tél .....

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port(colissimo) : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs
❑ Chèque ❑ Mandat Date ..... Signature

MEGAFORCE 04-96

Panzer Dragoon Zwei



L'intro s'annonce digne de son aînée. En plus, celle du début sera suivie par d'autres encore plus belles...

Parfois, il faudra faire vinaigre pour éviter les tirs et canarder en même temps !

Vous pourrez bien sûr concentrer votre tir et "locker" un ennemi.

Voilà l'effet "Berserke"... Surprenant, non ?

Un Boss vous attendra à la fin de chaque niveau. Et croyez-moi, certains sont vraiment coriaces...

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : MAI 96

Nous ne l'attendions pas si tôt, et pourtant, il est là, devant nos yeux. Et dès le "key-disc" chargé (le CD qui permet de lire les "beta-versions" des jeux), l'adaptateur enclenché et le jeu lancé, on en prend plein les prunelles ! Un coup à devenir aveugle...

Des allures de Star Wars...

Les programmeurs de Sega n'ont pas perdu leurs bonnes habitudes ! D'entrée de jeu, on peut assister à une très belle séquence d'intro en images de synthèse, qui retrace un peu les événements. En fait, vous allez vivre la suite logique des aventures du premier épisode, et c'est pourquoi les fans de Panzer Dragoon, premier du nom, ne se perdront pas dans les premiers niveaux, qui reprennent quelques-uns des éléments de la première mouture. Mais dès le début du jeu, vous noterez une grande différence : votre dragon ne vole plus, il court. Trop jeune pour voler de ses propres ailes, c'est donc à pied qu'il se déplacera, avec vous sur son dos. Mais ne vous inquiétez pas : le temps viendra où il pourra évoluer dans les airs. Maintenant que les présentations sont faites, venons-en au jeu. Dès le début, c'est du grand spectacle : des avions vous passent au-dessus du bonnet en rase-mottes, des canons laser vous bombardent... C'est terrible ! Au cours des huit niveaux, vous affronterez des espèces de Motojets (très "Star Wars"), des monstres de toutes sortes, vous détruirez des forteresses terrestres ou volantes, vous évoluerez dans des labyrinthes aquatiques... Bref, cela s'annonce gigantesque. Pour ne pas gâcher le plaisir, je ne vais pas vous en dévoiler plus, hein ?... Bon, d'accord, alors juste un truc : vous aurez une nouvelle arme, le "Berserke", qui est dévastatrice. Cette fois, c'est fini. Vivement le test ! ●

ÉDITEUR : SEGA

TELEX

PROBOTECTOR DE WILKINSON

Cherchez pas, y'a aucun rapport avec les rasoirs. C'est juste que je savais pas quoi mettre comme titre, et que ça, ça sonnait bien. Mais bon... Probotector, ça vous dit quelque chose ? Ouais ? C'était un jeu de Konami sur Megadrive, et ça cartonnait de tous les côtés. Sachez, jeunes béotiens, que ce jeu de tir destructeur est en phase de préparation chez Konami sur Saturn. De quoi réveiller les héros intergalactiques qui sommeillent en vous...

BATMAN/ SPIDERMAN

Quand deux éditeurs de BD associent deux de leurs plus grands héros, ce n'est pas uniquement pour faire plaisir aux lecteurs mais surtout pour des raisons bassement matérielles. Cela donne souvent des catastrophes (Spiderman & Superman), mais parfois aussi de bonnes surprises (Batman & Punisher). C'est aussi le cas avec ce Spiderman & Batman unis contre Carnage et Le Joker. Un recueil de 48 pages qui, avec une affiche pareille, ne pouvait que tenir ses promesses.

CONCOURS

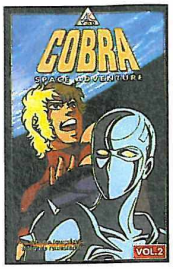
1 - Quel est le nom français de la série dont est issu le film Macross ?
- a - Mechanoïd
- b - Robotech
- c - Les Chasseurs de l'Espace

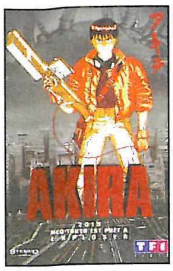
2 - Qui a réalisé le film Akira ?
- a - Katsuhiro Otomo
- b - Hiroshi Fukutomi
- c - Ikuro Fujiyama

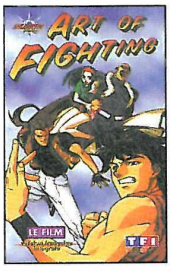
3 - Dans le Film «Max et Compagnie», qui fait «vibrer» le cœur de Max ?
- a - Pamela et Natacha
- b - Manuella et Johanna
- c - Sabrina et Pamela

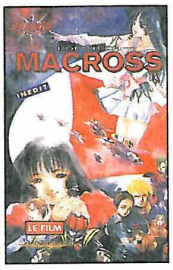
4 - Dans le film «Art Of Fighting», quels sont les compagnons inséparables de Robert Garcia ?
- a - Tom and Jerry
- b - Ryo et Yuri
- c - Torao et Seiji

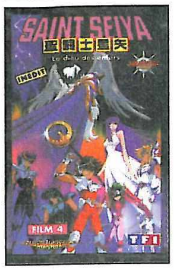
Question subsidiaire : Imaginer un slogan, pour le lancement de la collection Shuriken Video.

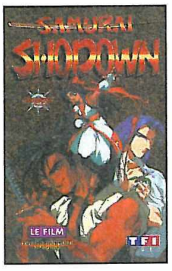


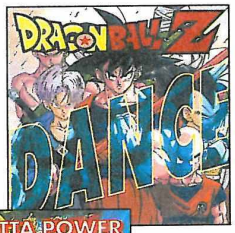


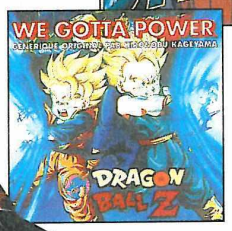












LES LOTS

1er prix : La collection complète de la collection Shuriken Vidéo (soit 9 cassettes vidéo) + 1 blouson noir Shuriken, type «Bombers» + 1 casquette Shuriken.

2è au 5è prix : La collection complète de la collection Shuriken Vidéo (soit 9 cassettes vidéo) + 1 blouson noir Shuriken, type «Bombers».

6è au 8è prix : La collection complète de la collection Shuriken Vidéo (soit 9 cassettes vidéo) + 1 casquette Shuriken.

9è au 48è prix : 1 casquette Shuriken + 1 CD Album Dragon Ball Z Dance.

49è au 108è prix : 1 CD Single Dragon Ball Z : générique original «We gotta the Power».

109è au 117è prix : 1 casquette Shuriken

SHURIKEN VIDEO

TF VIDE

Collection Shuriken Vidéo - Sortie, le 5 mars 1996

LE REGLEMENT

1) AB Vidéo et MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 28 avril 1996 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de AB Vidéo et de MEGA FORCE.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 18 mai 1996.

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 28 avril 1996 à : MEGA FORCE / Concours Shuriken Vidéo - 6 Bd du Général Leclerc 92115 Clichy Cédex Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

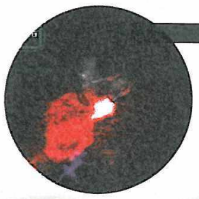
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Modèle de console : ..... Age : .....

Réponse 1 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 4 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : .....

.....



Pas de quartier, tuez tout le monde. Rambo à côté, c'est l'Abbé Pierre.

Loaded

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : ÉTÉ 96

Vous n'êtes pas un héros, vous n'êtes pas un gentil, mais un taulard de la pire espèce, un mec louche, peu recommandable, un détraqué ou un psychopathe, un rebut de la société en tout cas. C'est pour ça que vous avez été enfermé dans cette prison, la prison des prisons, d'où personne ne s'échappe. Mais voilà, depuis que le nouveau chef geôlier est à son poste, c'est le cirque. Les armes circulent, les mecs se flinguent, c'est la révolte, le bain de sang et p't-être l'occaze de se faire la malle...

J'vais tout péter !

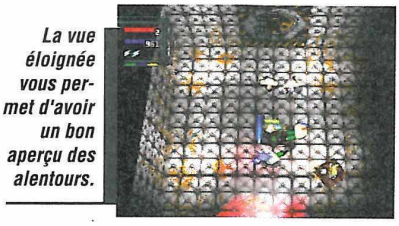
Tu l'as dit, Sylvestre, faut tout éclater, les gardes et même les autres prisonniers. Ça gicle de tous les côtés, ça explose sous les pieds, c'est bon et ça fait un peu lumière dans les couloirs sombres de la taule. Faut tous les dépouiller pour trouver des munitions ou même un morceau de pain à se mettre sous la dent. C'est ça ou tu crèves. Plus t'as la haine, plus t'as de chances de t'en tirer. Il te faudra de l'orientation, un peu de jugeote pour ouvrir toutes les portes et, surtout, aucune pitié. À la limite, si t'as confiance, tente ton coup avec un autre pote, mais il faut être sûr de lui. À deux, vous aurez plus de chances. Si toi t'es rapide mais que tu n'as pas une super arme, trouve un pote armé jusqu'aux dents, avec des missiles, un fusil à plasma, des bombes, un lance-flammes ou n'importe quoi d'autre. Essaye aussi de tracer un plan pour ne pas tourner en rond, ce serait trop bête. Après tout, tu fais ce que tu veux, mais moi, je me fais la malle. J'ai pas envie d'moisir ici...

Fat Ugly Boy est le chef geôlier de la prison. C'est un gars complètement détraqué. À l'armée, il a fait cuire et servir ses jambes dans un bouillon gras pour donner à manger à ses camarades. C'est pour cela qu'aujourd'hui il a des jambes hydrauliques...

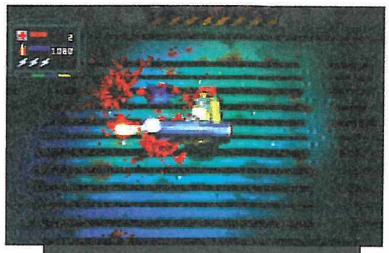
Sauvage !

Vous l'aurez compris, Loaded est un jeu d'action intense pour 1 ou 2 joueurs. Sauvegardes et Continues sont inclus, ainsi que plusieurs niveaux de difficulté. Comme vous pouvez le voir, le jeu est en 3D, vue du dessus, et entièrement texturée. Avec la possibilité de zoomer ou de dézoomer, vous pourrez admirer les nombreux effets spéciaux que proposera Loaded. Préparez-vous, ce jeu risque d'être un choc ! ●

ÉDITEUR : GREMLIN

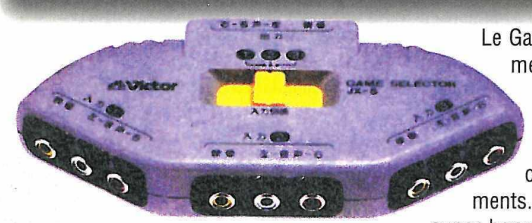


La vue éloignée vous permet d'avoir un bon aperçu des alentours.



Voilà une bouillie de garde. Très bon pour la repousse des cheveux.

Game Selector JX-5



Le Game Selector JX-5 est un appareil conçu par Victor et qui permet de brancher plusieurs consoles (trois au maximum) sur votre télévision. L'avantage vient du fait qu'il évite de débrancher une de vos consoles à chaque fois que vous voulez jouer sur une autre. En se servant de l'interrupteur, on choisit celle sur laquelle on veut jouer sans changer tous les branchements. Une sorte de "multiprise", en quelque sorte. Voilà donc une super bonne nouvelle, surtout pour nos amis nippons puisque le Game Selector ne sortira qu'au Japon et qu'ici, on peut s'asseoir dessus i ●

TELEX

SNK LA JOUE COMPLIQUÉ

Bon, nous nous sommes tous réjouis de l'annonce de SNK concernant la sortie de ses titres sur Saturn. D'ailleurs, nous sommes toujours aussi heureux. Mais la question n'est pas là. SNK vient en effet d'annoncer que le jeu King Of Fighter 95 tiendrait sur un CD et une cartouche. La cartouche, placée dans le port prévu à cet effet, contiendrait les personnages et leurs mouvements, et le CD gérerait le reste. Alors maintenant, je pose ma question : comment fait-on si on veut jouer avec une console française et un jeu d'import. On enfonce l'adaptateur dans la cartouche SNK ?

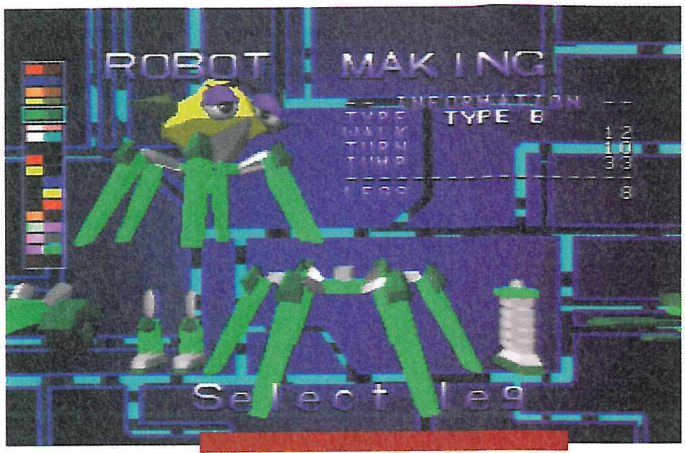
PLUS RAPIDE QUE TOUT

Sega Rally Saturn est plus rapide que n'importe quel jeu de bagnoles concurrent. Sega Rally Saturn est plus rapide que l'arcade. Mais ce brillant soft détient un autre record. C'est, en Angleterre, le CD le plus rapide... à la vente. Lors de sa sortie, il s'est vendu 10000 exemplaires dès la première semaine, ce qui est un record absolu dans l'histoire des jeux vidéo sur support CD.

Robopit

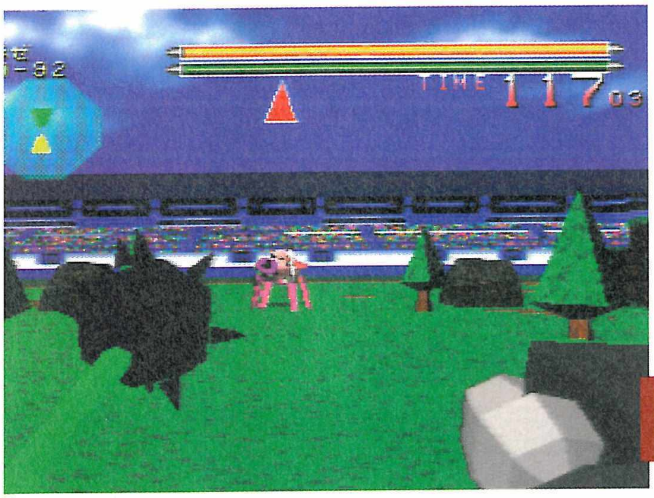
Si certains d'entre vous connaissent le mot "Pit", ils savent sûrement à quoi s'attendre avec ce jeu d'Altron. Un pit, c'est une arène qui sert pour les combats de coq ou de je ne sais trop quel autre animal. Donc, Robo Pit est un jeu de baston entre robots. Ce soft en 3D va vous permettre de créer votre propre robot, de choisir son corps, sa couleur, ses yeux, ses armes et même son mode de locomotion. Mais attention, chaque élément a ses propres forces et faiblesses. Ce sera à vous de choisir entre la vitesse, la force, le poids... Objectif : finir premier au classement des combats de robots. Le hic, c'est que vous êtes classé 101ème au début du jeu. Vous pourrez alors lancer des défis aux robots mieux classés que vous, et tout ça dans le but de progresser. Au cours des combats, tout sera permis : frapper l'autre, le pousser en dehors du ring, lui sauter sur la tête (les sauts sont d'ailleurs très spectaculaires...), etc. Enfin, pour se protéger, votre robot pourra utiliser sa garde ou bien les éléments du décor en 3D comme les rochers, les arbres, les ponts... Un petit jeu bien sympa à première vue... ●

ÉDITEUR : ALTRON



Vous pourrez tout choisir sur votre robot, y compris les couleurs...

Ce sont des combats à mort que propose Robo Pit.



Vous disposerez de plusieurs vues pour jouer.

Vous disposerez d'un large éventail d'armes, mais certaines, comme celle-ci, sont lentes (mais efficaces).

Profitez du décor pour échapper à vos adversaires...

TELEX

34 MILLIONS D'AMIS

Depuis le boom Internet, 34 millions de netsurfers se sont abonnés à ce Minitel géant et mondial. Pas mal... Les experts prévoient 200 millions d'abonnés d'ici l'an 2000, soit 166 millions de nouvelles têtes sur le net. D'après ma calculatrice, cela fait un nouvel abonné toutes les 4,5 secondes. Sans compter ceux qui se connecteront par l'intermédiaire de la Saturn...

PLUS RAPIDE QUE TOUT

Sega Rally Saturn est plus rapide que n'importe quel jeu de bagnoles concurrent. Sega Rally Saturn est plus rapide que l'arcade. Mais ce brillant soft détient un autre record. C'est, en Angleterre, le CD le plus rapide... à la vente. Lors de sa sortie, il s'est vendu 10000 exemplaires dès la première semaine, ce qui est un record absolu dans l'histoire des jeux vidéo sur support CD.

Les dernières sorties

WING ARMS

SEGA/SATURN

Testé dans le numéro 44 - Note 89%

Papy Boeington reprend du service mais plus dans son corsaire rafistolé de tous les côtés.

F-1 CHALLENGE

SEGA/SATURN

Testé dans le numéro 47 - Note 80%

On se demande bien pourquoi le jeu a obtenu la licence officielle de la F.O.C.A. pour n'utiliser que trois des 16 circuits officiels... Pourtant, faut pas gâcher...

SIM CITY 2000

SEGA/SATURN

Testé dans le numéro 45 - Note 88%

L'outil indispensable pour devenir un jour Maire de votre ville et éviter plus tard de faire des boulettes comme on en voit aujourd'hui...

WORMS

OCEAN/SATURN

Testé dans le numéro 45 - Note 92%

En Vers et contre tous, voilà la devise de ces commandos d'asticots.

HANG ON GP'96

SEGA/SATURN

Testé dans le numéro 45 - Note 81%

Julio Iglesias chantait : "Non, je n'ai pas changé..." Hang On GP'96 n'est autre que Hang On GP'95, c'est-à-dire le nom du jeu japonais, avec un titre plus attractif.

WORK IN PROGRESS • WORK IN PROGRESS • WIP

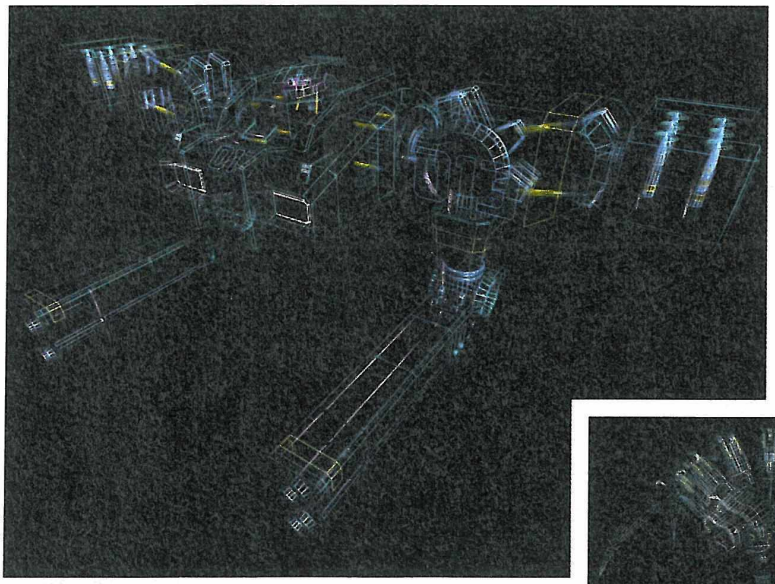
Synd

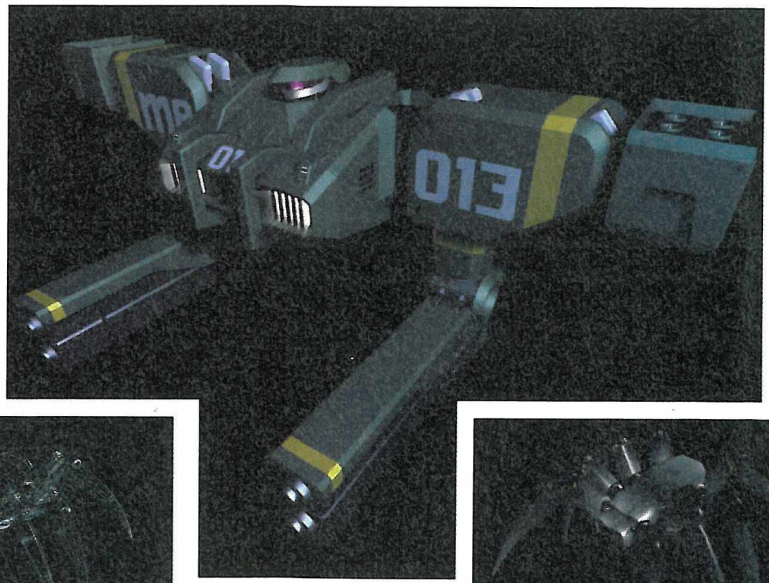
Big Brother is watching you

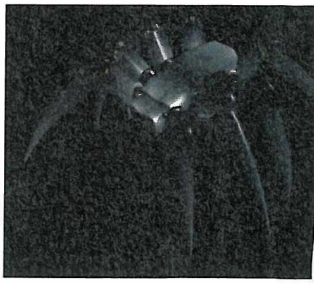
Tout va au plus mal. Le monde est triste comme un clown sans nez rouge, et l'ordinateur qui gère le monde, et surtout ses pensées, est atteint d'un bug. La sombre réalité saute maintenant aux yeux des habitants de la planète bleue, jusqu'alors "hypnotisés". Vous allez devoir intervenir, comme vous l'avez fait il y a de cela quelques années, pour remettre de l'ordre. Souvenez-vous, c'était Syndicate, sur Megadrive. Maintenant, votre nouveau terrain d'opération est la Saturn, et le nom de code la mission est Syndicate Wars. Une nouvelle fois, Bullfrog est derrière ce projet grandiose, et nous, on vous en fait profiter dès maintenant. Syndicate Wars, c'est beau, c'est chaud, c'est soirée disco...

Laurent COTILLON

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : JUIN • ÉDITEUR : BULLFROG







icate wars

Le rayon laser est une des armes les plus utilisées. Mais méfiez-vous, vous devrez recharger vos armes en énergie sur des bornes conçues pour. Aussi, ne gâchez pas les munitions...

La place Tienanm en du futur est-elle dans Syndicat e Wars ?

i l'on en croit certaines théories, la religion a été créée afin de se protéger de l'inconnu et de la peur dans les peuplades primitives. En somme, c'était un moyen de se rassurer. Il semble bien que le futur donne lieu aux mêmes constats. Suite à la panne de l'ordinateur "mère", la population est maintenant à même de voir et comprendre la réalité. Résultat : des groupuscules religieux reprennent du poil de la bête et menacent l'ordre dictatorial que vous aviez tant peiné à établir pour le compte de la Corporation, il y a de cela un siècle, à l'époque de Syndicate. Il va donc falloir reprendre du service, d'autant plus que les Bikers, des gros barbus pas fins qui croient qu'avec une grosse barbe mal taillée et une moto qui brille et fait du bruit on peut dominer le monde, comptent bien profiter de l'anarchie pour s'immiscer dans la fête.

ON VOUS SPOILE !

Dans Syndicate, le vieux, pas le nouveau, sinon j'aurais écrit Syndicate Wars (faut tout vous dire...), vous aviez le contrôle d'un groupe de quatre agents. Mais attention, pas des agents softs en smoking à la James Bond. Vos agents étaient limite lobotomisés, portaient de sombres imperméables comme les affectionnent Paaaaatrick Bruel, et flinguaient tout sur leur passage. Le nouveau périple que vous propose Bullfrog est tout aussi violent. Mais on note une innovation de taille. Au début du jeu, vous aurez le choix entre deux camps. Vous pourrez ainsi œuvrer pour le clan de l'Église, et diriger quatre religieux tentant de renverser le pouvoir en place, ou bien continuer avec vos quatre lobotomisés de service, et refaire le boulot que vous aviez fait il y a de cela un siècle. Voilà deux tâches différentes, à laquelle pourra s'en ajouter une troisième une fois le jeu terminé. Si j'ai évoqué la minable existence des Bikers, c'est bien évidemment parce que vous pourrez incorporer leur camp, après avoir fini le jeu une première fois. Mais, quel que soit votre choix, le scénario vous réservera des surprises, et il ne serait pas surprenant que votre camp vous trahisse. À qui se fier...

ON N'EST PAS DES BŒUFS !

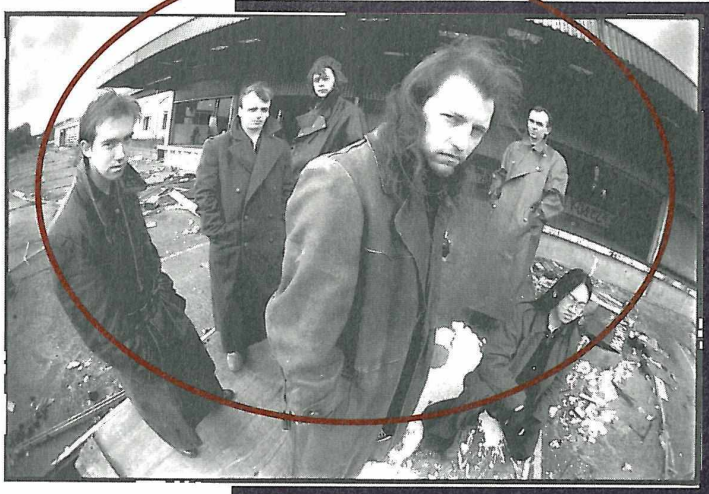
Non, ne sommeillent pas en nous que des bourrins en mal de violence et de tripes sanglantes. Ça tombe bien ! Syndicate Wars, au-delà de son aspect "Pan je te fais une troisième narine", est subtil. Si si, je vous jure. Aussi, lorsque vous déambulerez dans une des 30 villes que vous aurez à conquérir, il faudra user de stratégie, de réflexion, sous peine de vous faire mettre en miettes en deux temps et trois mouvements. De plus, la méthode douce pourra être adoptée, à condition que vous utilisiez le Persuadotron, une arme psychologique qui, comme son nom l'indique, persuadera votre adversaire qu'il n'a pas choisi le bon camp et qu'il ferait mieux de calmer ses ardeurs velléitaires, sinon la Corporation ne lui donnera pas de bon point. Bref, c'est la méthode homéopathique pour supprimer un adversaire. Mais si celle-ci ne suffit pas, il vous restera 23 autres possibilités de réduire l'adversaire en Canigou 5 étoiles. Si la première version de cet excellent jeu de Bullfrog comportait 11 armes, c'est avec joie que l'on constate qu'en un siècle, la Corporation a créé 13 nouvelles armes. Si on retrouve l'Uzi, le Minigun, ou le lance-flammes, on constate que les nouveaux jouets ne manquent pas non plus de "personnalité". Vous aurez donc à votre disposition un fusil à ions, des mines au napalm, des armes électriques, des pistolets laser, des attaques aériennes... Enfin, on trouve les gaz, comme le Knockout, qui mettra hors service un ennemi pendant quelques instants, ou le Crazy qui, lui, est plus vicieux. Vicieux car en fonction des personnes

Le jeu sera bien évidemment précédé d'une séquence d'intro. Il semble une fois de plus que Bullfrog ait bien assuré.

Les sources de lumière seront gérées en temps réel, c'est-à-dire que si vous abattez un lampadaire, les lumières seront recalculées.

La Dream Team

Voilà, de gauche à droite toute l'équipe de Syndicate Wars



IAN SHAW — Programmeur

SEAN MASTERSON — Graphiste

RUSSEL SHAW — Musiques et Bruitages

MIKE DISKETT — Programmeur principal

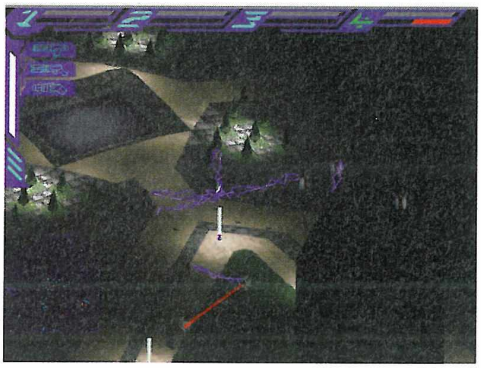
PETER MOLYNEUX — Producteur

MIKE MAN — Graphiste principal

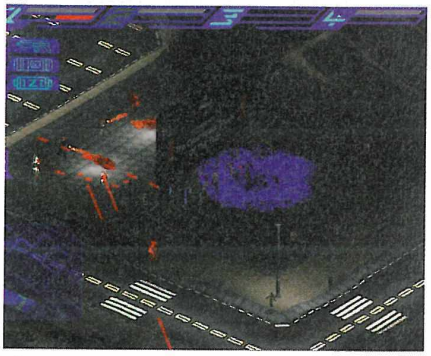
atteintes, il n'aura pas le même effet. Par exemple, un civil touché par ce gaz se transformera en brute assoifée de sang, un Biker deviendra encore plus pacifiste que l'Abbé Pierre, alors que les flics et les militaires ne seront pas affectés. Bref, il faudra bien choisir… D'autant plus que certains bâtiments, objets ou voitures ne pourront pas être détruits par certaines armes…

AVEC LA 3D EN PLUS...

Si vous avez encore en tête le premier Syndicate, vous vous souvenez que le jeu était vu de dessus avec une 3D isométrique. Quand une formule est bonne, on ne la change pas, dit-on. C'est ce qui s'est passé. Sauf que là, la 3D, c'est de la vraie, avec texture, effets de lumière, et décors "interactifs", c'est-à-dire entièrement détruisibles. Ce sera d'ailleurs impressionnant de voir les gigantesques buildings s'abattre lourdement sur une foule de contestataires… En plus, vous pourrez exécuter des rotations à 360°, idéales pour élaborer une tactique… L'équipe de programmation a de plus souhaité soigner les détails. Par exemple, lorsque vous descendrez un lampadaire dans les rues, la lumière changera… La console recalculera donc tous les points de lumière en un clin d'œil, ce qui constitue une belle perf'. Franchement, l'impatience me ronge (presque autant que moi avec mes ongles, c'est vous dire…), et c'est en piétinant nerveusement de mes petits pieds sur la moquette que j'attends le mois de septembre, au cours duquel la sortie de Syndicate Wars est prévue sur Saturn.

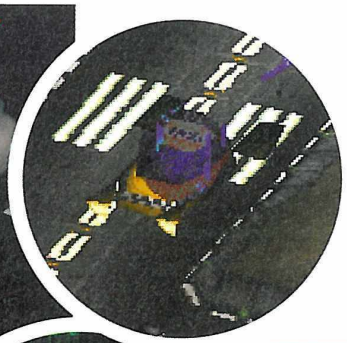


Faites attention aux champs électromagnétiques qui barrent certaines routes ou chemins...

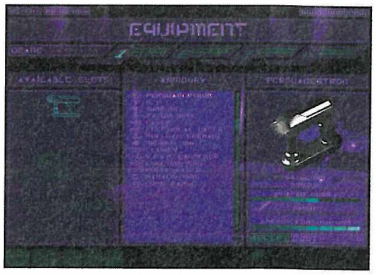


Parfois, il faudra savoir laisser la stratégie de côté, histoire de bourriner un peu...

Le look des voitures de police du futur est impressionnant...

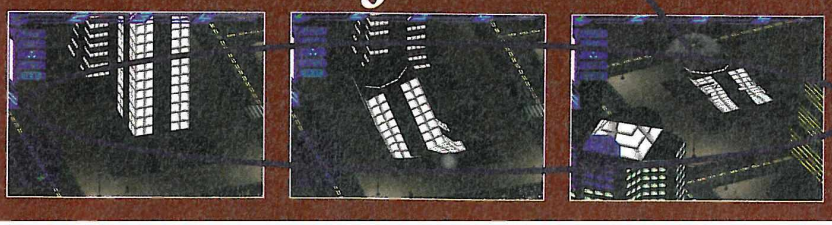


Vingt-quatre armes seront disponibles au cours du jeu.



Chaque parcelle de terrain, chaque objet, chaque building pourra être détruit. Démonstration...

La Tour Infernale



ABONNEZ-VOUS POUR 1 AN à MEGA FORCE

Au prix de 300 FF (*) au lieu de 352 FF (**)

AVEC 2 ANCIENS NUMÉROS EN CADEAU !

Recevez, chez vous, les 11 prochains numéros de MEGA FORCE, sans vous déplacer + 2 anciens numéros de votre choix en cadeau.

(*) France métropolitaine : 300 FF. / Europe et DOM-TOM : 420 FF. / Reste du monde : 530 FF (par avion).

(**) Prix de vente au numéro.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général LECLERC - 92115 CLICHY Cedex.

Oui, je m'abonne à MEGA FORCE pour 1 an (11 numéros).
Je recevrai 11 numéros pour 300 FF.
Je choisis les anciens numéros : ..... et .....
Dans le cas où ces numéros seraient épuisés, je choisis les n° ..... et .....
(Attention, les numéros 1 et 2 sont d'ores et déjà épuisés)

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par

- ❑ chèque bancaire
- ❑ chèque postal (France uniquement)
- ❑ mandat-lettre ou Eurochèque

Signature (obligatoire)

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal.....Ville.....
Age.....Console.....

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

ABONNEZ-VOUS MAINTENANT pour 300 francs

(frais de port compris)

LA PAGE D'ARNOLD

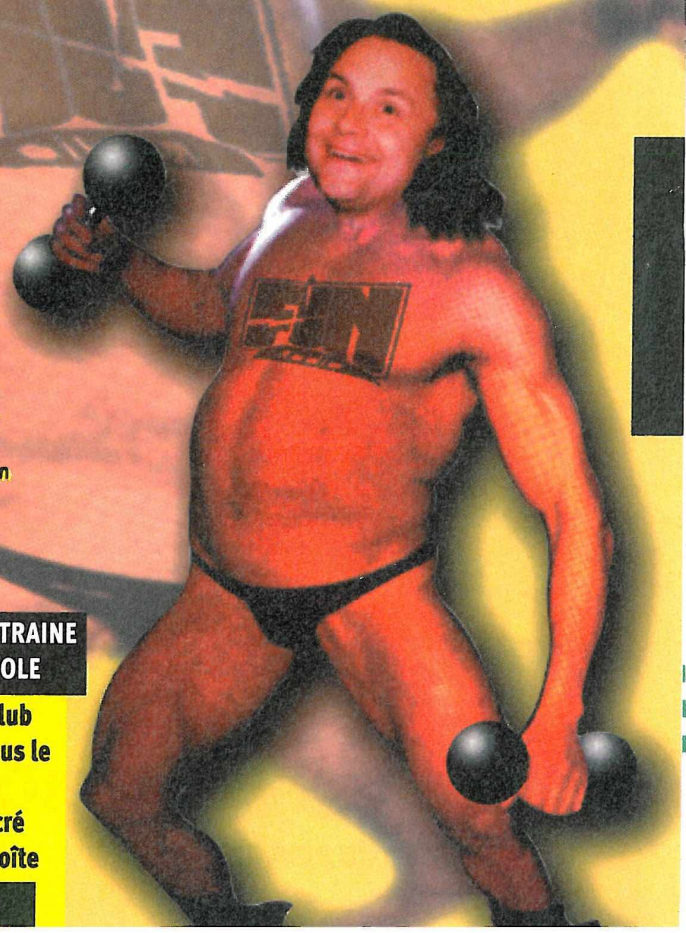
AMIE LECTEUSE, AMI LECTEUR : BONJOUR ! SOIS HEUREUX(SE) CAR EN AVRIL, COMME TU LE SAIS O FIDELE D'ALAIN GILLOT-PÉTRÉ, LE PRINTEMPS FRAPPE À NOS PORTES (VU QUE DE PLUS EN PLUS DE PORTES COMPORTENT DES DIGICODES, IL VA MOINS FAIRE LE MALIN LE PRINTEMPS !). AUSSI ME SENS-JE PLUS LÉGER ET POUR ILLUSTRER CET ÉTAT, JE FERAIS RÉFÉRENCE À UNE MÉTAPHORE SIGNÉE JACKIE SARDOU DANS L'ÉMISSION "LES GROSSES TETES" : "QUAND T'AS LA TAUPE AU GUICHET, RELACHE LES OTAGES ET TU PESERAS MOINS LOURD". VOICI POURQUOI JE N'AI TESTÉ AUCUN JEU : CE MOIS-CI J'AI GAMBADÉ TELS HEIDI ET UN AMI LÉGIONNAIRE PARMI UN TROUPEAU DE CHEVRES QUELQUE PEU ANXIEUSES (ET ON LES COMPREND), ET LORSQUE J'EUS FINI MON GAMBADAGE, ALORS ME DIS-JE : "OH ! COMME IL FAIT BEAU ET QUE LES TEMPÉRATURES S'ADOUCISSENT, POURQUOI N'IRAIS-JE PAS :

FUN Radio

COCHER LA BONNE CASE

- ☐ Alerter Pamela Anderson à Malibu ?
- ☐ Porter un string-léopard devant Brigitte Bardot ?
- ☐ *Emprunter une tenue anti-radiations pour faire le ménage chez moi ?*
- ☐ au ciné ?

Aussi, après mûre réflexion, me décidaije d'opter pour la 4ème solution (ne soyez pas déçu pour les 3 autres, ça viendra un jour) et mon choix se porta sur le nouveau film de ton ami Jean-Claude Van Damme : "Mort subite". OK ! Vous allez dire "oh l'autre bouffon ! Y va voir des films de Van Damme !" Ben oui, mais figurez-vous que ton ami Jean-Claude évolue petit à petit (en effet, il vient d'apprendre que le Mannekein Piss n'était pas un top model frappé d'incontinence mais une statue). Déjà, depuis "Timecop", on avait noté une différence par rapport à "full contact" et autres trucs du genre : un scénario plus élaboré, des effets spéciaux efficaces et un Jean-Claude plus sobre qui arrêtait ses mimiques à la caméra. Pour "Mort subite", on prend les mêmes et on recommence puisque ton ami Jean-claude retrouve Peter Hyams déjà réalisateur de "Timecop". Dans son nouvel opus, ton ami Jean-claude est un pompier qui a mal vécu la mort d'une fillette dans un incendie. Alors ton ami Jean-claude démissionne et se voit embauché comme technicien de maintenance dans un stade de hockey. Le soir de la rencontre entre les Pittsburgh Penguins et les Chicagos Blackhawks, le Vice-Président des USA, qui assiste au match est pris en otage par une bande de méchants pas gentils. Mais heureusement, ton ami Jean-Claude veille et distribue des bourre-pifs. Le moins que l'on puisse dire, c'est que le scénar louche vers le 1er Piège de Cristal mais bon, soyons indulgents envers "Mort subite" qui remplit son but : celui de distraire pendant 2 heures. Pour cogner, ça cogne. Ton ami Jean-claude est en grande forme et bizarrement il ne nous fait pas profiter de l'un de ses grands écarts faciaux, haute performance de rime très prisée par tous ceux qui souhaiteraient avoir des enfants à tête plate. "Mort subite" est donc une bonne série B, bien dosée en bastons mais tout de même dénuée sévèrement d'humour. À quand un film où ton ami Jean-claude balancerait 2, 3 bonnes vieilles blagues Belges ?



ET EN ATTENDANT, ARNOLD S'ENTRAINE POUR RESSEMBLER À SON IDOLE

ARNOLD n'est pas seulement le président d'honneur du fan club de son ami Jean Claude Van Damme. Il est aussi, mais ça, vous le savez maintenant, derrière les micros de Fun Radio tous les week-ends. Et là non plus, il ne manque pas d'humour... Sacré Arnold va... Alors si vous voulez vous aussi passer dans la boîte qui fait du bruit dans vos oreilles, appelez-le au 05 70 5000

ZAPPING

Tournant allègrement les pages, vous vous dites " Tiens, je ne la connaissais pas, cette page-là ! Qu'est-ce qu'elle fait ici ?". Puis, de ce pas, vous vous attardez sur celle-ci. "Tiens, une photo. Qui c'est celui-là ? Aaaahhh, c'est lui, Machin ? Je l'imaginais plus maigre, et moins chevelu aussi, et plus jeune...". Bref, après vous être informé sur ce personnage, vous poursuivez, et là, ô stupeur, vous voyez un paragraphe intitulé "Les Retardataires". Vous lisez alors promptement, et vous vous dites "Ah... Je ne savais pas que ce jeu-là avait été retardé. Pis, celui-là, aussi ?" En un mot comme en deux, vous avez devant vos yeux la page qui, dorénavant, précèdera les tests. À quoi sert-elle ? D'abord à vous informer. Sur le retard des jeux, par exemple... Parfois, on vous parle d'un jeu, on vous dit c'est méga-canon, et qu'on le testera le mois prochain. Le mois suivant, c'est les yeux larmoyants que vous constatez que le test tant attendu n'est pas là. Alors, le cœur déçu, vous vaquez à vos occupations, l'âme en peine... Cette page, justement, est là pour vous éviter ça. Dès qu'un jeu est retardé, dès qu'un titre est annulé, hop ! Un coup d'œil et vous êtes au courant. Quant à l'"Employé du mois", c'est un petit clin d'œil à nos amis des fast-foods, mais c'est aussi pour nous rapprocher de vous. Pour qu'enfin vous puissiez mettre un visage sur les mots que vous buvez chaque mois. Histoire de se connaître... Et cette page sera aussi là pour placer des anecdotes, et plein d'infos utiles. Bref, c'est pour vous.

l'employé du mois

FRANCIS

SI VOUS NOUS CONNAISSEZ, ALORS FORCÉMENT FRANCIS VOUS EST FAMILIER. IL EST LÀ DEPUIS LES DÉBUTS DE VOTRE MAGAZINE POUR VOUS DÉCORTIQUER CHAQUE JEU, POUR EN FAIRE LE TEST LE PLUS COMPLET. ET IL N'A PAS SON PAREIL POUR DÉSOSSER UN JEU ET L'ANALYSER JUSQU'À LA MOELLE. DE TOUTE MANIERE, LES JEUX N'ONT PAS INTÉRET À LUI RÉSISTER. FRANCISCO (NOM DONNÉ À FRANCIS DANS LA FAMILLE) EST CHAMPION DE FRANCE EN TITRE DE VIET VO DAO ET EN TRIFOUILLAGE D'ACTION REPLAY. PHYSIQUEMENT, ON N'A PAS AFFAIRE À UN SPRITE EN 2D. J'VOUDRAIS PAS ETRE À LA PLACE D'UN JEU QUI LUI RÉSISTE... AH, J'OUBLIAIS UNE CHOSE : C'EST UN MAITRE DANS L'ART DE CRÉER DES SCÉNARII DE JEUX DE ROLES TORTUEUX. ON EN SAIT TOUS QUELQUE CHOSE... ALORS MAINTENANT, QUAND VOUS LIREZ UN TEST, UNE SOLUCE OU LA VIDÉO, VOUS SAUREZ ENFIN QUI SE CACHE DERRIERE CE DOUX NOM.

Les retardataires

Ouh là qu'ils sont nombreux ! Alors on y va : ***Street Fighter Alpha*** est repoussé de quelques semaines, ***ISS Deluxe*** sur Megadrive est lui aussi reculé, pour arriver fin avril, ***Arcade Classics***, chez GTI a disparu des plannings, ainsi que ***Steam-gear Mash*** de ceux d'Ocean (test en version import dans les pages suivantes). Chez Virgin, beaucoup de changements, avec le retard annoncé de ***VIP Soccer*** (sortie décalée à septembre), ***Spot Goes To Hollywood*** Saturn est lui aussi prévu pour septembre au lieu de mai. ***Tilt*** sera en rayon en juin au lieu de mai, tout comme ***Power Play Hockey***, et enfin ***The11th Hour*** est repoussé à juillet. Chez nos amis canadiens d'EA, ***Space Hulk*** semble s'être égaré dans les plannings et on le retrouve donc en juillet au lieu de mars, alors que ***Shockwave Assault*** passe de mars à mai. Quant à ***Wing Commander 3***, il a été annulé, mais nous ne perdons pas au change puisque le 4 le remplacera en fin d'année... Chez Sega, il semble que ***Guardian Heroes*** ait lui aussi pris un retard (d'un mois), et ***Spiderman Web of Fire*** sur 32X est également porté disparu jusqu'à nouvel ordre. Côté Crystal Dynamics, un seul retard à signaler : celui de ***Slam'n Jam 96***, qui passe d'avril à juin. Chez Core Design, il semble que ***Shellshock*** glisse en avril au lieu de mars, et que ***Blam Machinehead*** passe d'avril à mai. Enfin, ***Frankenstein***, chez Interplay, devrait lui aussi être retardé, tout comme la gamme sport ***VR*** de l'éditeur. Voilà, vous savez l'essentiel... ■

STREET FIGHTER ALPHA

STREET FIGHTER ALPHA

COUP DE CŒUR

©HERGÉ MOULINSART 1996

tintin au tibet

MEGADRIVE EUROPÉENNE

On se demande bien pourquoi Tintin n'est pas arrivé avant sur Megadrive ! Retranscrire ainsi une BD peut avoir des résultats très intéressants et je crois que Tintin au Tibet en est un excellent exemple.

Entre chaque niveau, vous voyez quelques images qui vous rappelleront les planches de la BD.

Mais que va

PARFRANCIS

donc faire Tintin au bidet, euh au Tibet ? Il vient en fait d'apprendre que son jeune ami Tchang s'est écrasé en avion, quelque part là-bas, dans les montagnes. Une nouvelle vraiment tragique. Après un long moment de déprime, comme c'est toujours le cas dans ces situations, Tintin a repris le dessus. Quelque chose lui dit que son ami est peut-être encore en vie et sans plus tarder, il part à sa recherche, au mépris des dangers qui l'attendent... Au fait, le Yéti n'est-il qu'une légende ?

Du Tintin tout craché

L'histoire du jeu reprend exactement celle de l'album BD : alors, voyons maintenant comment tout cela a été retranscrit. Sans être comme Comix Zone qui était présenté très originalement sous forme de planches, Tintin au Tibet a su préserver l'ambiance de la BD, d'abord par le style des graphismes qui reste simple et aussi grâce aux petites images (issues de la BD) que l'on découvre avant chaque étape, qui servent de liaison entre les niveaux et nous font découvrir le déroulement de l'histoire. Tout au long du jeu, on retrouvera les amis de Tintin, en commençant par Milou. On aura même l'occasion de contrôler le Capitaine Haddock lorsqu'il escaladera une falaise avec Tintin. Quant au Professeur Tournesol, il sera là pour nous rappeler que le temps passe vite et pour nous faire perdre une vie à chaque fois que l'on aura dépassé le temps imparti à chaque niveau. Oui monsieur, les niveaux sont chronométrés, et au plus juste ! On joue, on lit les textes dans les bulles, serait-ce la BD de l'an 2000 ? En tout cas, c'est bien agréable.

La variété Belge

Voilà un autre élément bien agréable. Au fil du jeu, Tintin traverse des lieux et des paysages très différents. Le long d'un train, dans son hôtel, dans les rues de Katmandou, sur la montagne, dans des paysages enneigés, au fond de sombres grottes, dans un monastère... Ça change sans cesse, on voit du pays et on a vraiment l'impression de voyager ! Ajoutez à cela que les actions à réaliser sont, elles aussi, variées. Tintin court, saute, nage, ramasse des objets, les déplace, il rampe, il dialogue même avec certains personnages. Le plus agréable, c'est qu'il obtient à un moment un piolet et une corde qu'il utilisera à différentes occasions pour escalader ! Le niveau de l'escalade est un moment fort du jeu ! Vous voyez, l'intérêt ne manque pas, d'autant que Tintin peut parfois passer de l'arrière à l'avant-plan (il est alors trois fois plus gros à l'écran), pour éviter des pièges par exemple et ça, je ne me souviens pas l'avoir vu dans un autre jeu. C'est une belle idée.

Personne n'est parfait

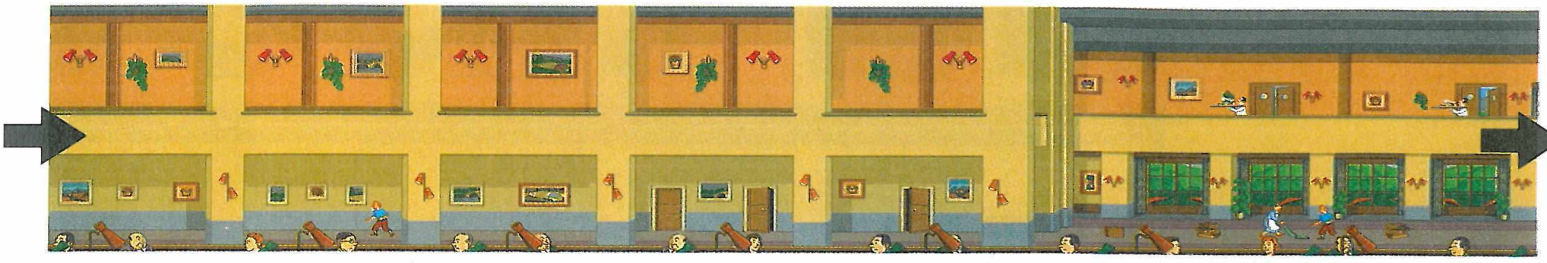
Tintin non plus ! Graphiquement ce n'est pas merveilleux mais ça respecte le style de la BD. C'est mieux ainsi car il ne faut pas

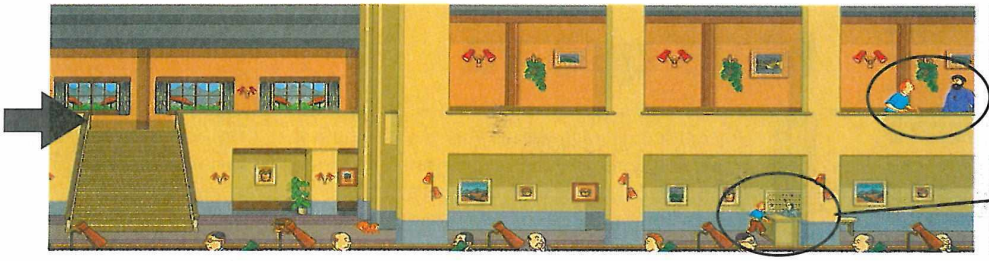
TINTIN ÉTAIT EN FAIT EN TRAIN D'EXPLIQUER AU CAPITAINE HADDOCK COMMENT IL AVAIT RENCONTRÉ TCHANG. PAS MAL, LE SCÉNARIO ! COMME CHAQUE MATIN, IL VA ALLER VOIR À LA RÉCEPTION DE SON HOTEL S'IL N'A PAS REÇU DU COURRIER. LES NIVEAUX SE SUIVENT PARFAITEMENT ET FORMENT UNE VRAIE HISTOIRE.

VOUS APPRENEZ PAR LE PROFESSEUR TOURNESOL QUI VIENT DE VOIR LES INFORMATIONS, QU'UN DC3 À DESTINATION DE KATMANDOU S'EST ÉCRASÉ AU NÉPAL ET QUE LES SAUVETEURS ONT PEU D'ESPOIR DE RETROUVER DES SURVIVANTS...

ATTENTION AUX SERVEURS ! DÉJÀ, VOUS RISQUEZ DE VOUS PRENDRE LES PORTES BATTANTES DANS LE NEZ. MAIS ENSUITE, UN COUP DE PLATEAU NE SERAIT PAS TRES AGRÉABLE NON PLUS, ALORS BAISSEZ-VOUS LORSQU'UN SERVEUR AVANCE VERS VOUS. SOYEZ VIGILANT À L'APPROCHE DE N'IMPORTE QUELLE PORTE !

POUR FRANCHIR LES BAGAGES, ATTENDEZ QUE LA FEMME DE MÉNAGE FASSE TOMBER LA VALISE DU DESSUS. ATTENDEZ BAISSÉ PRES DES BAGAGES QUE LA VALISE VOUS PASSE PAR-DESSUS LA TETE. ENSUITE, POUR ÉVITER LA FEMME DE MÉNAGE, CHANGER DE PLAN TOUT SIMPLEMENT EN ALLANT VERS LE BAS.

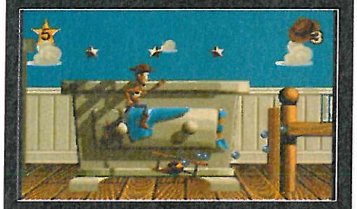




VOUS RETROUVEZ LE CAPITAINE ICI. LA LETTRE VIENT DE HONG-KONG. C'EST TCHANG QUI VOUS ÉCRIT POUR VOUS DIRE QU'IL ARRIVE APRES UNE ESCALE À KATMANDOU. TINTIN FAIT ALORS LE RAPPROCHEMENT AVEC L'AVION QUI S'EST ÉCRASÉ. DÉSAPPOINTÉ, IL SE RECUEILLE DANS SA CHAMBRE...

VOUS APPRENEZ À LA RÉCEPTION DE L'HOTEL QU'UNE LETTRE EST ARRIVÉE POUR VOUS. C'EST LE CAPITAINE QUI L'A PRISE. TOUT CES DIALOGUES DONNENT UN BON COTÉ AVENTURE AU JEU.

MATCH CONTRE



TOY STORY

Ces deux jeux sont tout aussi variés l'un que l'autre. Vous voulez un jeu avec une longue durée de vie ? Prenez Tintin. Vous en voulez un qui ne vous posera pas de problèmes de maniabilité ? Prenez Toy. C'est d'ailleurs pour ce dernier que j'opterais, justement parce que la maniabilité s'y avère moins crispante. Mais c'est vraiment de justesse...

Sur le point d'abandonner les recherches, Tintin aperçoit tout à coup accrochée à une falaise, une écharpe qui pourrait bien être celle de son ami porté disparu. Avec le Capitaine, Tintin va s'élancer dans l'ascension de la montagne.

Vous pouvez déplacer les deux personnages. Lorsque l'un est bien accroché, prenez le contrôle de l'autre pour progresser.

Ne tendez pas trop la corde, cela entraînerait une chute mortelle.

Il faudra parfois changer de versant car il n'est pas possible d'escalader sur la neige. Il faudra se balancer au bout de la corde et planter son piolet à la réception. Ça, c'est de la vraie escalade !!!

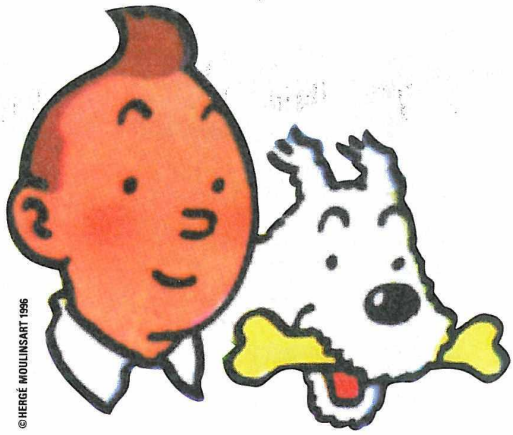
+

Quel plaisir ! L'esprit de la BD est bien respecté et les épreuves sont variées. Faire de l'escalade, c'est trop cool !

−

La maniabilité est très capricieuse et il faudra parfois vous y reprendre à plusieurs fois pour franchir un passage ou simplement ramasser un objet.

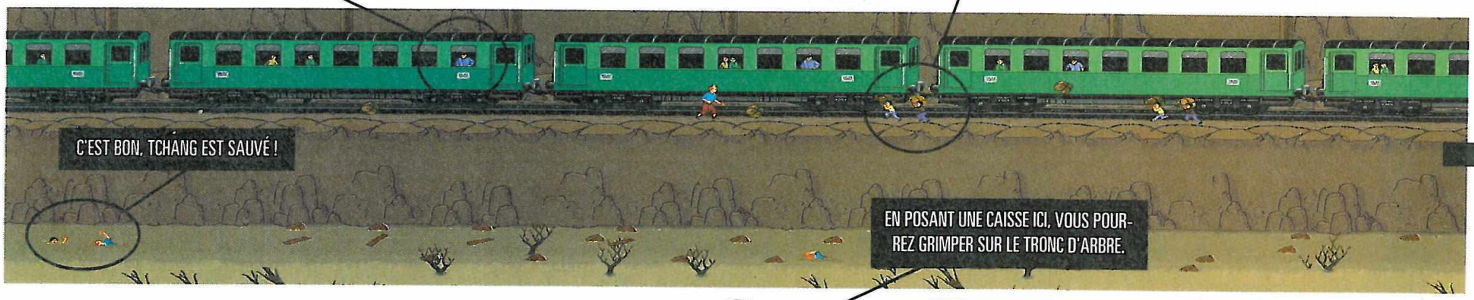
dénaturer les œuvres. L'ambiance musicale et les effets sonores sont bien également. On ne s'en plaint pas, les bruitages sont assez nombreux, comme par exemple le bruit du vent ou simplement celui des propres pas de Tintin. En revanche, je trouve que l'animation aurait pu être plus fluide. Il faut dire tout de même qu'on ne remarque pas de défauts, de clignotements ou de je ne sais quoi. Mais ce qui me dérange le plus, c'est la maniabilité. Elle est un peu brutale et, surtout, elle est pointilleuse. Pointilleuse veut dire par exemple que Tintin, positionné tout près d'un objet, ne le ramassera pas forcément. Il faudra bouger, trouver la bonne position et ça devient parfois énervant. Pour sauter sur certaines plates-formes, c'est la même chose. Ça rend le jeu trop difficile parfois. Malgré cela, Tintin est un excellent titre. Difficile certes, mais excellent. Armez-vous de patience tout simplement et dégustez ce jeu comme il se doit ! ■



VOICI COMMENT, EN SE RENDANT À HOU-KOU, TINTIN FIT LA CONNAISSANCE DE TCHANG. SON TRAIN S'ÉTANT SUBITEMENT ARRETÉ, ET CURIEUX COMME À SON HABITUDE, TINTIN DESCENDIT VOIR... C'EST ALORS QU'IL VIT UN JEUNE GARÇON TOMBER À L'EAU. C'ÉTAIT TCHANG. IL LUI SAUVA LA VIE ET C'EST CE QUI FIT D'EUX DE VÉRITABLES AMIS.

MÉFIEZ-VOUS DES PERSONNAGES QUI JETTENT DES BAGAGES PAR LES FENETRES. SAUTEZ SIMPLEMENT POUR LES ESQUIVER.

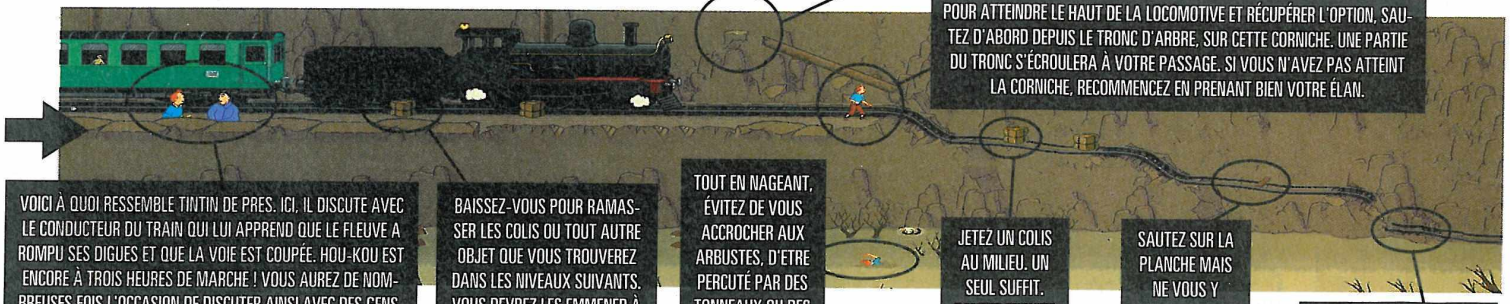
EN REVANCHE, POUR ÉVITER LES JEUNES PORTEURS QUI ARRIVENT AU PAS DE COURSE ET EN POUSSANT DES CRIS, VOUS N'AVEZ QU'UNE SEULE SOLUTION, CELLE D'APPUYER VERS LE BAS POUR FAIRE VENIR TINTIN VERS VOUS. EH OUI ! TINTIN PEUT CHANGER DE PLAN ET APPARAITRE DONC BIEN PLUS GROS À L'ÉCRAN. C'EST COOL ET JE NE ME SOUVIENS PAS AVOIR DÉJÀ VU CE PRINCIPE DANS UN AUTRE JEU.



C'EST BON, TCHANG EST SAUVÉ !

EN POSANT UNE CAISSE ICI, VOUS POURREZ GRIMPER SUR LE TRONC D'ARBRE.

POUR ATTEINDRE LE HAUT DE LA LOCOMOTIVE ET RÉCUPÉRER L'OPTION, SAUTEZ D'ABORD DEPUIS LE TRONC D'ARBRE, SUR CETTE CORNICHE. UNE PARTIE DU TRONC S'ÉCROULERA À VOTRE PASSAGE. SI VOUS N'AVEZ PAS ATTEINT LA CORNICHE, RECOMMENCEZ EN PRENANT BIEN VOTRE ÉLAN.



VOICI À QUOI RESSEMBLE TINTIN DE PRES. ICI, IL DISCUTE AVEC LE CONDUCTEUR DU TRAIN QUI LUI APPREND QUE LE FLEUVE A ROMPU SES DIGUES ET QUE LA VOIE EST COUPÉE. HOU-KOU EST ENCORE À TROIS HEURES DE MARCHE ! VOUS AUREZ DE NOMBREUSES FOIS L'OCCASION DE DISCUTER AINSI AVEC DES GENS. CELA VOUS PERMETTRA D'OBTENIR DE PRÉCIEUX RENSEIGNEMENTS ET MEME DES OBJETS. CE SONT SOUVENT DES PASSAGES OBLIGÉS POUR POUVOIR CONTINUER L'AVENTURE.

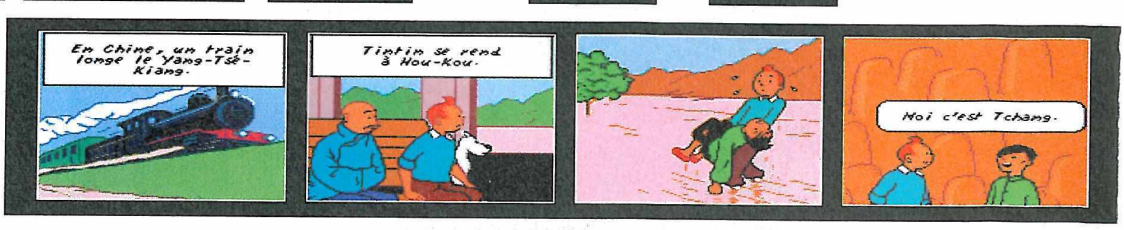
BAISSEZ-VOUS POUR RAMASSER LES COLIS OU TOUT AUTRE OBJET QUE VOUS TROUVEREZ DANS LES NIVEAUX SUIVANTS. VOUS DEVREZ LES EMMENER À DROITE ET FAIRE ATTENTION AUX FUMÉES QUI SE DÉGAGENT DE LA LOCOMOTIVE.

TOUT EN NAGEANT, ÉVITEZ DE VOUS ACCROCHER AUX ARBUSTES, D'ETRE PERCUTÉ PAR DES TONNEAUX OU DES PLANCHES. ENFIN, MÉFIEZ-VOUS DES TOURBILLONS.

JETEZ UN COLIS AU MILIEU. UN SEUL SUFFIT. SAUTEZ ENSUITE DESSUS POUR FRANCHIR LE PRÉCIPICE.

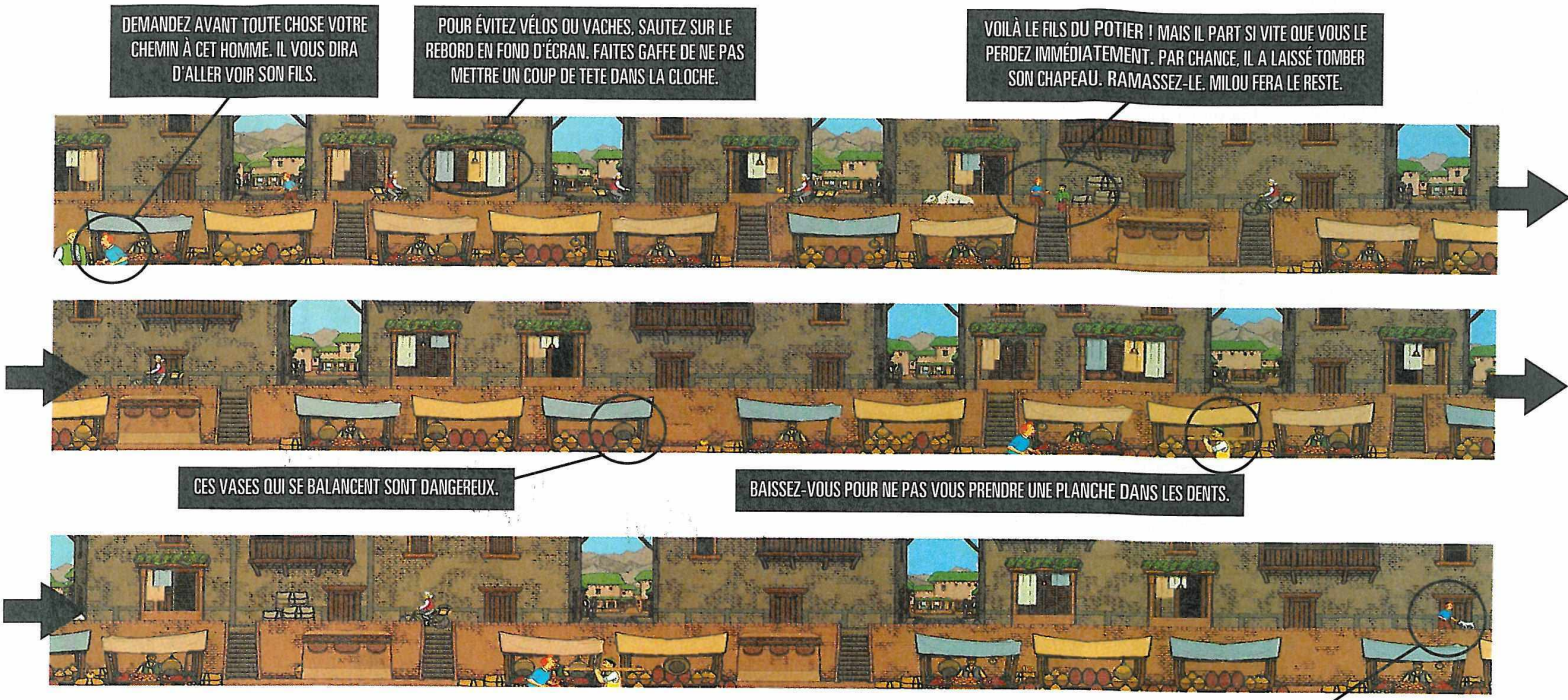
SAUTEZ SUR LA PLANCHE MAIS NE VOUS Y ATTARDEZ PAS ! SAUTEZ ENSUITE IMMÉDIATEMENT DE L'AUTRE COTÉ.

JETEZ-VOUS À L'EAU ET NAGEZ POUR ALLEZ SAUVER TCHANG.



Tintin au tibet

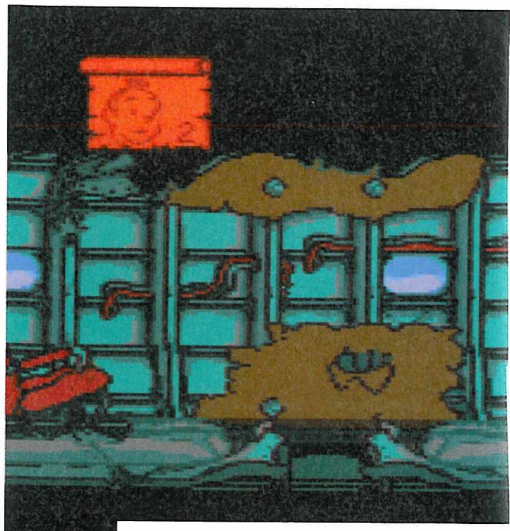
PENDANT SON SOMMEIL, TINTIN FAIT UN REVE DANS LEQUEL IL VOIT TCHANG VIVANT. SERAIT-CE UN REVE PRÉMONITOIRE ? EN TOUT CAS, TROIS JOURS PLUS TARD, TINTIN ET HADDOCK ARRIVENT À KATMANDOU POUR MENER L'ENQUETE.



LES BONS CONSEILS

LES GENS QUI CROIENT TOUT SAVOIR ET QUI N'ARRETENT PAS DE DONNER DES CONSEILS SONT ÉNERVANTS, MAIS CES CONSEILS S'AVERENT PARFOIS TRES UTILES. TINTIN DEVRA EN EFFET TOUJOURS PASSER À GAUCHE DES MONUMENTS, C'EST-À-DIRE DERRIERE. IL DEVRA AUSSI SAUTER PAR-DESSUS ROCHERS ET ARBUSTES.

Après avoir obtenu un piolet, vous avez récupéré une corde dans l'épave de l'avion. Deux objets que vous allez utiliser dans la montagne. Regardez bien autour de vous, les dangers sont nombreux. Les bouts de tôles arrachés par exemple ou encore les hélices de l'avion, sont si tranchants que vous pourriez vous raser avec.



Tintin peut ramasser des objets. Ici, il a débloqué une boule de neige qui lui ouvrira un passage plus bas. Le même principe est utilisé avec les pierres.

Avec son piolet, Tintin s'accroche aux parois glissantes et arrive ainsi à escalader.

Avec sa corde, Tintin joue à Tarzan.

EN RÉSUMÉ

Tintin au Tibet est une fidèle retranscription de la BD et de son ambiance ! Bien que la maniabilité soit un peu lourde, l'intérêt du jeu et sa variété dans l'action, nous pousse à persévérer. De plus, assez difficile, il représente un bon investissement. On espère vivement que d'autres albums soient ainsi adaptés !!!

©HERGÉ MOULINSART 1996

Rien ne sert de s'exciter autour de la vache. Trouvez une touffe d'herbe à lui donner à manger pour être tranquille.

Tintin devra de nouveau se mettre à l'eau car cette fois c'est Milou qui est tombé dans la rivière en voulant y boire. Vous devrez à une occasion monter sur la berge pour récupérer une option.

Ça, c'est bien le genre du professeur Tournesol ! Comme vous le voyez, les niveaux sont chronométrés. Plus le niveau de difficulté est élevé, plus le temps passera vite et plus vous aurez d'obstacles et d'ennemis face à vous. Vous serez bien obligé de courir !

Dans ce niveau, vous rencontrerez une petite fille effrayée par l'orage. Vous devrez l'aider à traverser. Pour cela, ramassez les caisses que vous trouvez comme celle qui se trouve juste devant vous. Vous devrez les déposer sur le sol pour que la petite fille puisse avancer dessus. Ensuite, elle vous donne un tuyau, enfin un renseignement je veux dire.

Tintin sait courir, sauter, se baisser et ramper.

Creusez à la pioche pour découvrir l'entrée d'une grotte secrète...

Tintin au tibet

SON : 15/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITE : 13/20
INTERET : 18/20

90%

GENRE : *PLATES-FORMES* • ÉDITEUR : *INFOGRAMES* • EXISTE SUR : *SNIN* • PRÉVU SUR : *GG* • TAILLE CARTOUCHE : *16 Mb* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *15* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *OUI* • CONTINUES : *NON*

150 F l'heure de jeu ! Une fois de plus, voici un jeu très court qui pourra se finir en peu de temps. À raison de 300 F le jeu en import et d'occaze, faites le calcul vous-même... Néanmoins, il faut savoir à quel public il s'adresse et c'est ce que nous allons essayer de découvrir.

Steams

SATURN JAPONAISE

Le niveau 4 vous mettra face à des militaires et à leur arsenal. D'autre part, vous découvrirez des téléporteurs pour voyager rapidement d'un niveau à l'autre.

Pour son treizième

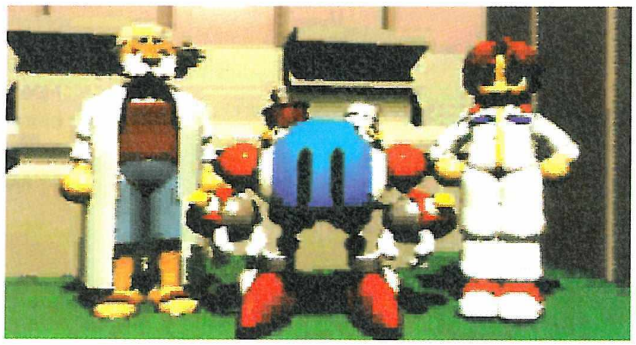
PARFRANCIS

anniversaire, Mina a reçu en cadeau un super robot : Mash. Quelle joie ! Maintenant, elle n'est plus seule, et tous les deux vont pouvoir jouer ensemble comme des fous. Mais voilà qu'un Martien en mal d'amour a aperçu Mina et en est tombé amoureux. Le coup de foudre ! Loin d'être un gentleman, ce Martien kidnappe la jeune fille et met en pièces le robot qui a tenté de s'interposer. Une fois réparé et quelque peu "modifié" en vue de sa mission, Mash part maintenant à la recherche de la petite fille...

Un principe de jeu intéressant

Et même doublement intéressant ! D'une part, le robot s'améliore tout au long du jeu puisqu'il est possible, par exemple, de trouver de nouvelles armes spéciales (8 au total). Au début, le robot n'en possède que 2 en plus de son tir normal (bombes et tirs multidirectionnels). On trouve ensuite rapidement un poing, une arme qui gèle les ennemis ou qui leur met le feu, ou encore des missiles à tête chercheuse... Il est également possible de trouver de nouvelles fonctions au robot (6 au total), pour lui permettre de tourner rapidement sur lui-même afin de tirer à 360°, d'avancer plus rapidement, ou encore de bloquer son tir dans une direction tout en marchant... D'autre part, le joueur sera amené à voyager à travers les différents niveaux (parfois par téléportation) et à revenir sur ses pas pour ouvrir des passages auxquels son armement précédent ne lui permettait pas d'accéder. Cela enlève toute linéarité au jeu ! Voilà donc un scénario original et intéressant, d'autant plus que les ennemis reviennent à chaque fois que l'on entre à nouveau dans une salle, garantissant ainsi l'action en permanence !

Après tout, rien ne vous empêche d'acheter ce jeu que vous finirez rapidement ; vous aurez en tout cas passé un bon moment au cours des quatre niveaux que compte le soft. Mais tout de même, vous risquez de rester sur votre faim et surtout de vous ruiner. C'est pour cela que ce jeu sera plus intéressant pour les moins expérimentés. Mais attention ! Pour les très jeunes, la maniabilité risque de s'avérer complexe. On utilise pas mal de touches,



Une vieille "photo-souvenir", prise avant que la jeune fille ne soit enlevée.

+

C'est mignon tout plein ! En plus, c'est sympa de trouver des armes et des fonctions nouvelles pour le robot.

−

Les niveaux sont courts et peu nombreux.

EN RÉSUMÉ

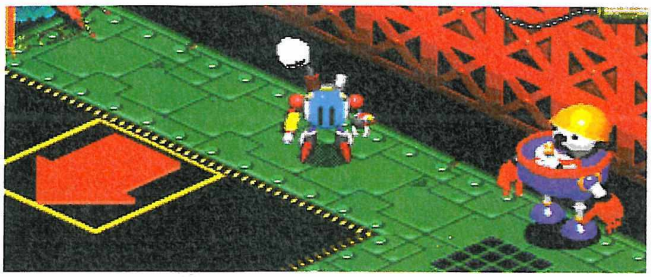
De par la faible difficulté et le petit nombre de niveaux (quatre !), Steamgear Mash s'adresse exclusivement aux joueurs les moins expérimentés qui seront les seuls à vraiment apprécier, et ce, bien que la maniabilité ne soit pas des plus simples.

gear mash

Le premier niveau se déroule dans un château et le Boss est donc le Roi. Il faudra tirer sur les cartes jusqu'à leur destruction et, selon la carte qui se retournera, vous préparer à essuyer une attaque du genre boules de feu, pluie de missiles, ou encore à vous faire courser par des poings destructeurs.

Lorsque vous sortez, puis entrez de nouveau dans une salle, les ennemis réapparaissent. Lorsqu'ils sont petits, ça va encore, mais ce gros robot n'a pas l'air commode. Méfiez-vous quand même, les plus petits ne sont pas forcément les plus gentils !

Le Boss du niveau 2 est un serpent. Tirez dans les différentes parties de son anatomie jusqu'à ce qu'elles deviennent rouges. Ensuite, vous pourrez viser la tête pour le mettre en pièces. Pensez à sauvegarder avant d'affronter les Boss, en trouvant et en sautant sur les caisses prévues à cet effet.

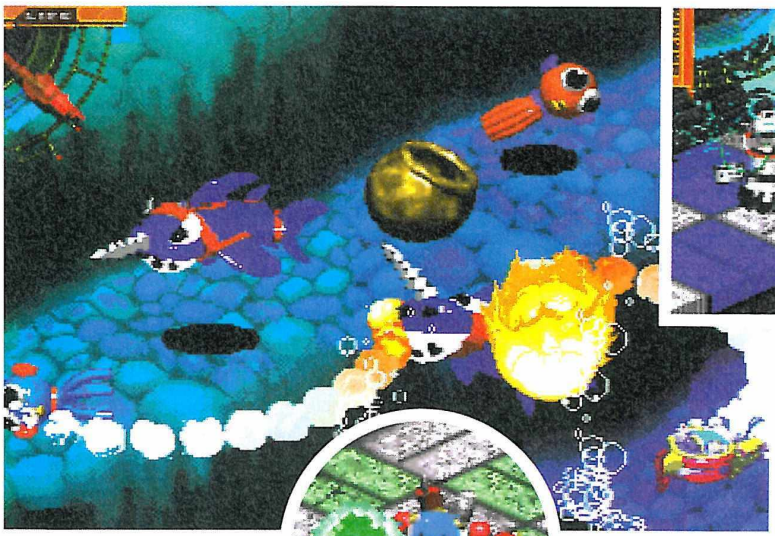


L'option de déplacement "Lock" vous permet de vous déplacer tout en bloquant votre tir dans une certaine direction. C'est très pratique !

parfois deux simultanément, et le déplacement en isométrie demande un temps d'adaptation. Il est cependant possible de changer la configuration des touches et le mode de déplacement. À vous maintenant d'estimer vos talents en tant que joueur...

Des qualités techniques modestes

Mises à part les musiques orchestrales qui offrent une ambiance bien soutenue par les effets sonores, on n'est surpris ni par la beauté des graphismes, ni par la qualité de l'animation. Certes, les ennemis sont rigolos, tous modélisés, mais tout cela reste courant, même si un certain charme s'en dégage. Néanmoins, suivant le niveau, les graphismes changent du tout au tout et il faut avouer que la scène de shoot'em up sous-marin du niveau 3 saute agréablement aux yeux ! Des graphismes corrects, donc. Quant à l'animation, c'est "un poil" moins bien, à cause de quelques saccades dans l'affichage à l'écran, heureusement assez peu fréquentes. On ne se retrouve pas non plus face à des choses surprenantes et les Boss manquent de punch. Techniquement, c'est loin d'être à la hauteur des caractéristiques de la Saturn... Tout cela donne quand même un bon petit jeu, pour les moins expérimentés, je vous le rappelle ! ■



Le niveau 3 est très court mais très intense, dans le plus pur style "shoot'em up". À bord d'un petit sous-marin, vous allez tirer sur les autres poissons avant d'arriver devant le Boss qui, lui, est plus gros que vous ne l'imaginez. Pour cette mission, vous possédez une arme simple et des missiles, avec munitions illimitées.

Concentrez votre tir pour former une méga-boule !

Explosez les caissons pour découvrir des options.

Steamgear mash

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 15/20

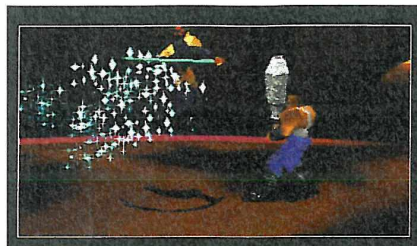
80%

GENRE : *ACTION* • ÉDITEUR : *TAKARA* • AUTRES STANDARDS : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *2* • NOMBRE DE NIVEAUX : *4* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • CONTINUES : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

battle arena Toshi

SATURN EUROPÉENNE

Anciennement baptisé "Tohshinden S" en import, ce jeu a été amélioré par rapport à la version Playstation. Nouvelles musiques, nouveaux coups, nouveau Boss... La meilleure version est sur Saturn, mais est-ce pour autant le meilleur jeu ?

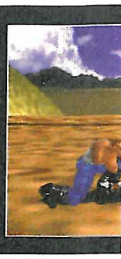


SOFIA

THUNDER RING
↓, ↙, ← + X ou Y
SUPER RATTLESNAKE (super attaque)
↘, ↓, ↙, ↓, ↘, ←, →, ↓ + Y et B
WHIPLASH SPIN (attaque secrète)
→, ←, ↙, ↓, ↘, →, ← + Y

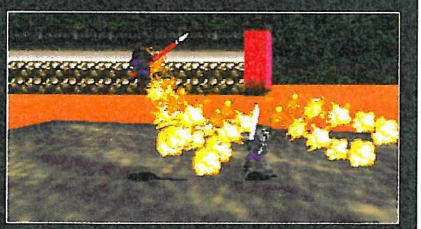
RUNGO IRON

FIRE WAVE
↓, ↘, → + X ou Y
POWER THRUST
→, ↓, ↘ + A ou B
MEGA FIRE STORM (attaque secrète)
←, ↙, ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + Y



MONDO

GORIKI TENDU
→, ↓, ↘ + X ou Y
SUPER GORIKI FUJIN (super attaque)
→, ↗, ↑, ↖, ←, →, ↗, ↓ + Y et B
SUPER GORIKI RAIJIN (attaque secrète)
↓, ↗, →, ↓, ↗, →, ← + Y



Est-il bien

utile de vous rappeler l'histoire de Tohshinden, le "pourquoi du comment" de ces combats ? Il faut juste savoir qu'il s'agit plus de combat d'armes que d'autre chose. Mais attention, ce sont tout de même des armes magiques !

Un éventail restreint de coups

Outre quelques coups classiques tels les coups de pieds, coups de poings et techniques au corps à corps, les combattants possèdent des coups spéciaux magiques, d'une puissance supérieure, qu'ils peuvent déclencher à n'importe quel moment. Leur manipulation n'est cependant pas très aisée et il est fréquent de voir sortir une technique à laquelle on ne s'attendait pas ; mauvais point pour la maniabilité.

Chaque personnage connaît également un "coup de la mort", accessible uniquement lorsque sa barre d'énergie clignote en rouge. Il n'y a pas de coup plus puissant que celui-là, ni plus difficile à réaliser non plus ! Sachez également que, bien qu'il soit possible de rouler sur les côtés pour esquiver une attaque par exemple, ce qui est très agréable, la maniabilité n'est pas parfaite. Mais à l'exception de ces quelques inconvénients, la jouabilité reste tout de même bonne.

Le spectacle avant tout !

Le charme de Tohshinden vient d'abord des coups spéciaux que l'on y découvre et qui sont très spectaculaires. Toutes ces explosions de feu égayent énormément le jeu. L'utilisation d'armes est, elle aussi, un point positif, bien que l'on puisse enlever de l'énergie à un adversaire en frappant dans son épée par exemple ! Mais bon... L'animation est assez fluide et, avec les différentes vues, elle est encore mieux mise en valeur . Néanmoins, l'action ne "coule" pas aussi bien que dans Virtua Fighter 2. Tohshinden s'avère quand même plutôt beau ! Pour ce qui est de l'ambiance, c'est du "tout cuit". Les musiques sont très belles et les effets sonores en très grand nombre. Enfin, quelques modes de jeu sont proposés mais rien de très innovateur. Les options sont tout de même bien présentes. Voilà, vous savez tout sur ce jeu qui vaut le coup d'œil. ■

+

Le fait de pouvoir faire une roulade à droite ou à gauche pour esquiver procure une grande sensation de liberté. Pouvoir utiliser des armes magiques est également très chouette.

–

Les personnages n'ont pas beaucoup de coups classiques et la maniabilité manque de répondant.

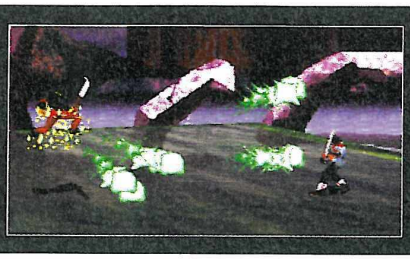
P A R F R A N C I S

FO FAI

MYSTIC SPHERE
→, ↘, Bas, ↙, ← + X ou Y
PAGODA KICK
↓, ↙, ← + A ou B
PROUT (super attaque)
A, X, Y, B, ←, →, ←, → + Y et B

CUPIDO

CANON FLASH
→, ↓, ↘ + X ou Y
IJI WAVE
↘ + X et Y
MORAL SAVER (attaque secrète)
↑, ↖, ←, → + B



nden remix

ELLIS

AIR DANCE
↓, ↙, ←+ A ou B (en l'air uniquement)
FLAMING CRESCENT
→, ↓, ↘ + X ou Y
THE RUBON
→, ↗, ↑, ↖, ←, ↓ + X et B

EIJI SHINJO

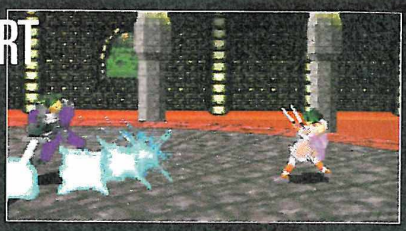
SHUGEKIDAN
↘ + A ou B
SUPER REKKUZAN (super attaque)
↓, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ←+ Y et B
HELL'S INFERNO
→, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + Y

KAYIN AMOH

SONIC FLASH
↓, ↗, → + X ou Y
LEG CRUSH
↓, ↙, ← + A ou B
RAISING SUN
→, ↗, ←, ↙, ←, →, ← + A et B

DUKE B. RAMBERT

KNIGHT STRIKE
→, ↙, ↓, ↘ + X ou Y
SUPER KNIGHT STRIKE (super attaque)
↘, ↓, ↙, ↓, ↘, ↓, ←, → + X et B
DOUBLE CYCLONE
←, ↙, ↓, ↘, →, ← + Y



MATCH CONTRE

VIRTUA FIGHTER 2

Surpassé au niveau de la fluidité de l'animation, de la finesse des graphismes, de la variété des coups, de l'intérêt, etc., Toshinden Remix ne peut pas remporter ce match, malgré les esquives et la magie qui l'entoure. Un très bon jeu tout de même.

SHO SHOJIN

DOUBLE REKKUZAN
↓, ↘, →+ X ou Y
LEG CRUSH
↓, ↙, ← + A ou B
HELL'S INFERNO
→, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + Y

GAIA

FLAME STREAM BARRAGE
↓, ↘, → + X ou Y
TIDAL WAVE
→, ↓, ↘ + X ou Y
DUST CLOUD (attaque secrete)
→, ↘, ↓, ↙, ←, → + Y

battle arena Toshinden remix

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 16/20

86%

GENRE : COMBAT • ÉDITEUR : SEGA • EXISTE SUR : PLAYSTATION, PC • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5 • NOMBRE DE COMBATTANTS : 8 + 3 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 • CONTINUES : OUI • SAUVEGARDE : NON

EN RÉSUMÉ

Ce jeu de combat est finalement un peu limité et d'une qualité technique en-deçà des meilleurs jeux actuels sur Satum. Néanmoins, grâce à l'utilisation des armes et de la magie, il se montre assez spectaculaire et c'est ce qui pourra peut-être vous décider à l'acheter, même si cette version officielle est un peu moins rapide que celle testée en import.

Ça commence mal, avec des séquences vidéo pourries. On veut se la jouer genre «artistique», mais c'est bien nul, hein !

Vous prenez NBA Jam Tournament Edition, vous remplacez les équipes par celles des universités américaines, vous changez le titre en "College Slam" et vous obtenez sans trop vous fouler un nouveau jeu...

College slam

SATURN AMÉRICAINE

EN RÉSUMÉ

Les consoles changent, mais pas les éditeurs ! Acclaim nous montre là une fois de plus ce qu'il sait faire de pire. Heureusement que le jeu n'est pas prévu en France, car c'est un soft repompé et surtout, ses qualités techniques sont insuffisantes. Les passionnés peuvent être déçus car ils n'ont pas encore d'excellent jeu de basket sur leur console !

Le mode «Power-Up» fait apparaître aléatoirement des icônes (plus d'une dizaine) aux effets très spectaculaires. Ici, un joueur s'est transformé en tornade !

Les joueurs sont carrément disproportionnés par rapport au terrain, mais bon... Vous pouvez pousser les adversaires et leur voler la balle.

Anéantissez l'attaque adverse en supprimant temporairement le panier !

Le ballon s'est transformé en boule métallique.

College Slam

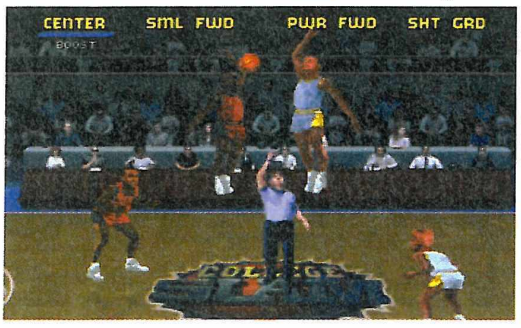
PAR FRANCIS

est un jeu de basket 2 contre 2 totalement repompé sur NBA Jam Tournament Edition -qui est d'ailleurs l'œuvre du même éditeur (Acclaim) et des mêmes développeurs (Iguana)- avec lequel vous pourrez jouer à 4 simultanément à la seule condition que vous ayez un quadrupleur. Dans ce jeu qui relève plus de l'action que de la simulation, les joueurs effectueront des paniers extraordinaires, dans des positions délirantes, et quelques options viendront ajouter des «plus» au déroulement du jeu.

Comme pour NBA Jam Tournament Edition, vous retrouverez les ballons en feu, le turbo, et tout ce qui s'ensuit.

Un mauvais "clonage"

Retrouver un clone de NBA Jam sur Saturn ne me dérange pas, au contraire ! La version Arcade est géante et l'on espérait avoir au moins la même chose... Mais en fait, ce n'est pas le cas et la réalisation n'est même pas très bonne ! Nous voici avec un jeu qui est certes intéressant (4 joueurs, des paniers spectaculaires, des options sympas...), mais c'est bien là son seul atout. Déjà, en utilisant College Slam sur une console française avec un adaptateur, on voit plein d'effacements de sprites dans le public et ça rend le jeu ultra désagréable. College Slam n'est de toute façon pas très bien animé. Je ne parle pas des Dunks et des balles en feu qui sont spectaculaires, mais de la vitesse d'animation qui est beaucoup trop rapide et qui enlève au jeu sa fluidité. On ne capte pas toujours l'action, et le jeu n'est pas assez posé. Entre l'affichage des scores en bas de l'écran et les barres en haut, il reste peu de visibilité et en plus, les joueurs sont souvent cachés à moitié par les indications du jeu (quand ils ne sont pas carrément en dehors de l'écran). Enfin, les basketteurs sont trop gros ! Question maniabilité, les commandes sont très simples, et la prise en main est donc rapide. C'est au moins ça de réussi... Remarquez, les programmeurs ont fait quelques efforts pour les détails, comme par exemple le reflet des joueurs sur le parquet... Mais dans l'ensemble, ce n'est pas très poussé. Ce ne sont que des détails, me direz-vous, mais c'est ce qui fait souvent la différence... Quant aux oreilles, elles ne se réjouiront pas des musiques, vraiment pas terribles. Heureusement, le commentateur met de l'ambiance et le public s'affole parfois. Mais bon, rien de génial là non plus, et cela ne rattrape pas les accès-disques, qui sont longs, ni l'introduction qui est carrément ridicule, et le mot est faible. Je serais vous, j'attendrais patiemment un jeu plus valable... ■



Avec un quadrupleur, vous pourrez jouer à 4 simultanément. Vous pourrez également modifier les noms des équipes et des joueurs, ainsi que leurs compétences. Le tout pourra être sauvegardé.

GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : ACCLAIM • EXISTE SUR : GENESIS • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5 • NOMBRE D'ÉQUIPES : 44 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4 • CONTINUES : NON • SAUVEGARDE : OUI

SON : 13/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 11/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 13/20

75%

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;

– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

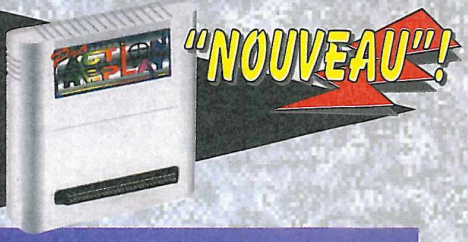
PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAY STATION

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Voici la nouvelle PRO ACTION REPLAY pour PlayStation. Se branchant sur la prise située à l'arrière de votre console, elle permet d'obtenir les vies, l'énergie, les armes... à l'infini, grâce à sa bibliothèque de centaines de codes déjà intégrés. Vous avez aussi la possibilité de saisir vous-même de nouveaux codes que vous trouverez dans vos mags préférés. De plus, pas besoin de saisir les codes à chaque allumage de la console : une seule fois suffit puisque vous pouvez sauvegarder vos nouveaux codes sur la cartouche ACTION REPLAY ! Attention : cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes.



MEGA-CD

PRO CDX pour MEGA-CD

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON ; mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Cette interface s'enclenche simplement dans le port cartouche de votre console et vous permet de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY, pour GAME GEAR, pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.

SATURN

PRO ACTION REPLAY pour SATURN : "3 en 1" !

Avec cette nouvelle cartouche, qui cumule les fonctions d'adaptateur universel (qui permet donc de lire tous les CD Saturn quels que soient leurs pays d'origine), de cartouche de sauvegarde, mais aussi d'Action Replay, vous pourrez avoir des vies, de l'énergie, des armes à l'infini pour plus d'une trentaine des meilleurs titres existants et cela, grâce à sa base de données intégrée. Attention, cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes, mais de saisir ceux que vous retrouverez dans vos magazines préférés.

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL" et sont totalement indépendants des fabriquants des matériels sur lesquels ils s'adaptent.

SUPER NINTENDO, GAMEBOY © NINTENDO
MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGADRIVE, SATURN © SEGA
PLAYSTATION © SONY
PRO ACTION REPLAY © DATEL

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier). À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATPRO (Action Replay pour Saturn) = 365,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PSPRO (A.R. pour PlayStation) = 399 FF (+35 FF de port*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé. Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....

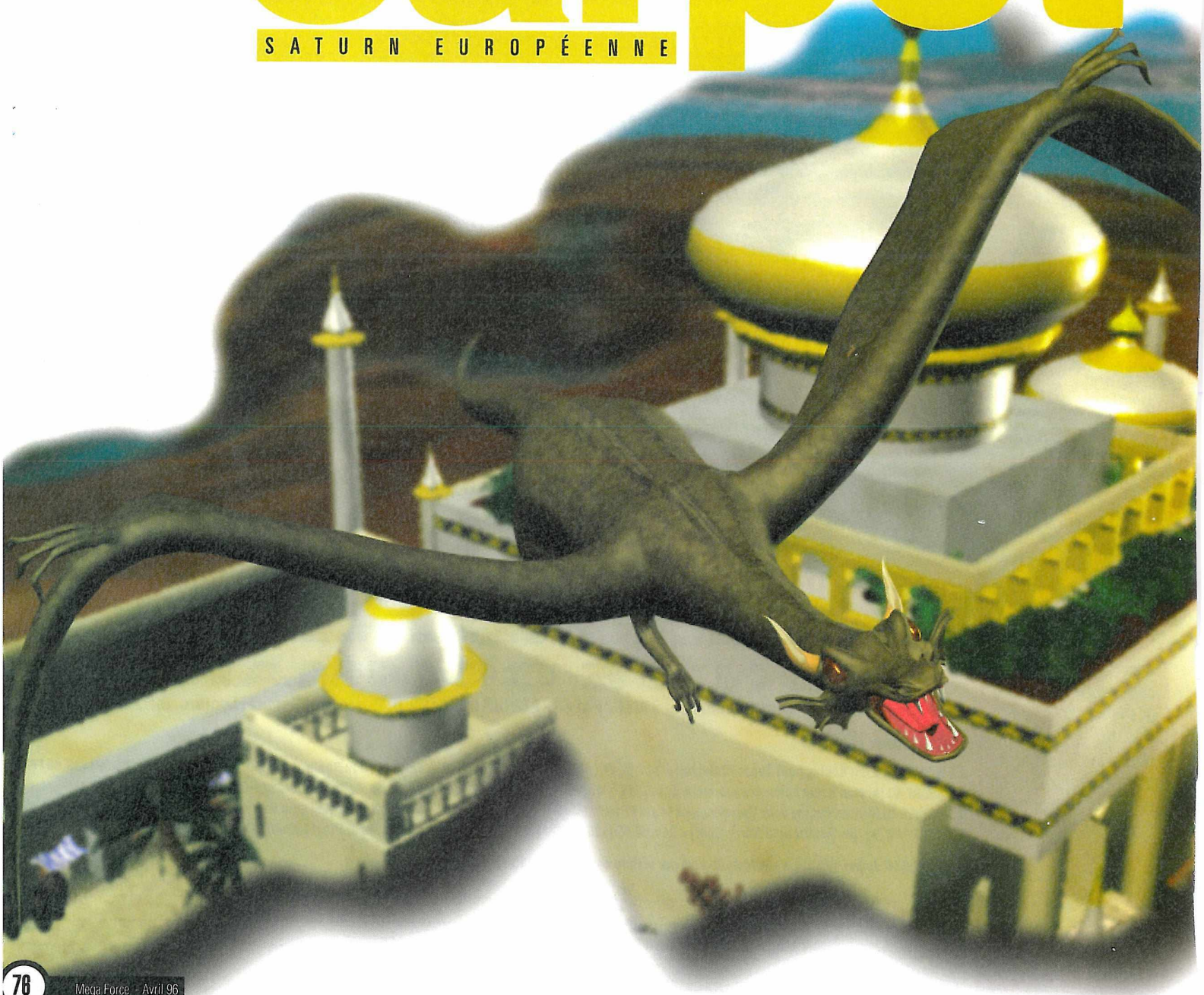
ADRESSE : .....

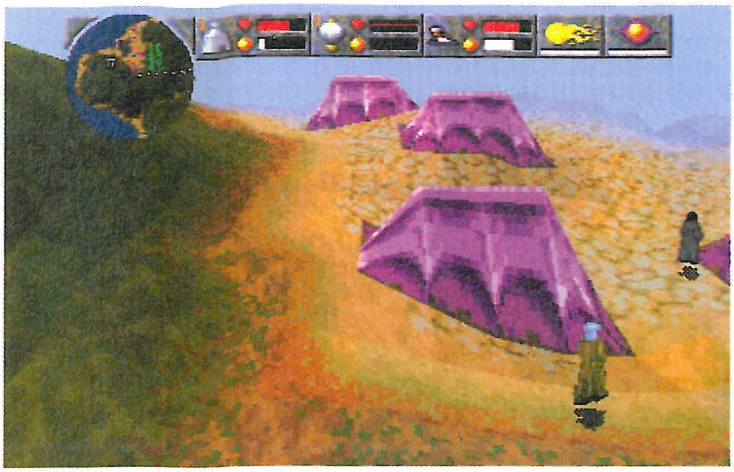
C.P. : ..... **VILLE :** ..... **AGE :** ..... **CONSOLE(S) :** .....

Je joins un chèque de .....**FF à l'ordre de MEGAPRESS.**

Magic carpet

SATURN EUROPÉENNE





Prenez le contrôle des bâtiments pour augmenter votre Mana. Ne tirez pas par erreur ou par plaisir sur les citadins, sinon vous perdrez les bâtiments et deviendrez leur ennemi.

Convertissez les boules de Mana à votre couleur en leur tirant dessus. Notez que l'ennemi peut en faire autant, ce qui déclenche parfois de farouches batailles !

Prenez un vieux tapis poussiéreux, écrasez dessus 3 œufs, 1 grenouille et 2 araignées, étalez bien la mixture obtenue pour en imprégner le textile, et vous obtenez un tapis volant, flambant neuf !

Plus vous avancerez dans le jeu et plus la difficulté sera corsée. Rapidement, vous vous retrouverez face à d'autres magiciens, comme celui-ci. Ça promet !

Après un

P A R A F R A N C I S

gigantesque cataclysme qui a déclenché la venue d'innombrables créatures sorties de l'ombre, la mort guette derrière chaque montagne, derrière chaque arbre... De nombreux sorciers se sont rangés du côté de la magie noire, provoquant ainsi des rivalités malsaines. Et aujourd'hui, vous avez affaire à eux ! Apprenti sorcier et magicien, et parce que votre maîtrise du tapis volant est sans égale, vous avez été désigné pour rétablir la paix dans ce monde. Ça vous apprendra à faire le malin...

Un jeu à progression

Vous débutez la partie avec seulement deux sorts en poche ("boule de feu" et "possession"). Dès le premier niveau, vous trouvez le sort "château", indispensable pour la suite, car vous devrez l'utiliser pour créer votre forteresse et obtenir un ballon dirigeable. Ensuite, vous devrez détruire les ennemis avec le sort "boule de feu", puis prendre possession des boules qu'ils laisseront derrière eux en utilisant le sort "possession" sur chacune d'elles. Votre dirigeable ira chercher les boules (appelées aussi Mana) automatiquement. Plus vous en amasserez et plus vous disposerez de puissance pour agrandir votre forteresse. Lorsque vous serez en possession d'assez de Mana, l'équilibre sera restauré et vous pourrez passer au niveau suivant, mais rien ne vous empêche de continuer votre partie. À la fin du niveau, vous connaîtrez le pourcentage de créatures tuées, de sorts découverts et de Mana récolté... Ainsi, de niveau en niveau (75 au total), vous trouverez de nouveaux sorts (24 au total), rencontrerez de nouveaux monstres (13 types), et même d'autres magiciens, eux aussi à la recherche du Mana. Vous devrez alors faire preuve d'un sens certain de la stratégie, avec des choix de sorts et de tactiques, des astuces, et un pilotage de plus en plus pointu. Une véritable guerre acharnée entre magiciens !...

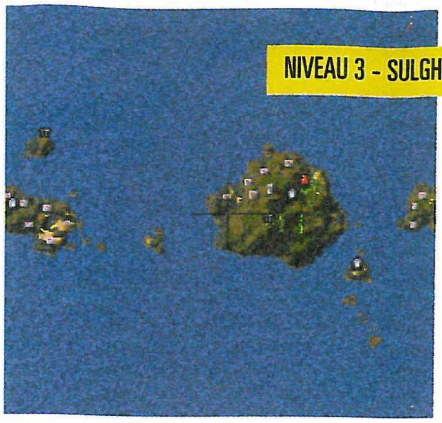
Un maniement délicat

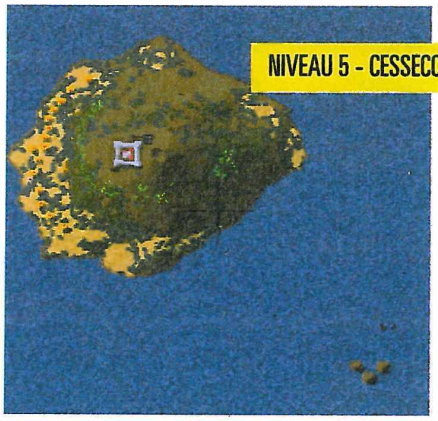
Entre accélérer, ralentir, piquer, monter, virer à droite, à gauche, esquiver d'un côté, de l'autre, utiliser un sort ou un autre et en changer, cela fait beaucoup de manipulations pour un être normalement constitué, c'est-à-dire avec deux mains uniquement. Au début, on est un peu perdu, le tapis part dans tous les sens, on a du mal à lui faire faire ce que l'on veut, surtout lorsque l'on est attaqué et que la panique nous prend. Pour y remédier, il faut de l'entraînement, c'est certain, et pourquoi ne pas modifier l'affectation des touches de commandes... Cette option est bien pratique ! En revanche, le choix des deux sorts actifs est assez inconfortable : il faut entrer dans un menu et, pendant ce temps, on se retrouve à la merci de l'ennemi. La sélection n'est pas assez rapide ni suffisamment intuitive. Malgré cela, la maniabilité globale est bonne. Le tapis

Pénétrez dans le château de l'ennemi pour tout casser !

LES TOUT PREMIERS NIVEAUX...

VOUS POUVEZ À TOUT MOMENT VISUALISER LA TOTALITÉ DU TERRAIN. LE JEU COMPTE AINSI 75 NIVEAUX ! SUR LES CARTES, VOUS POUVEZ VOIR DES POINTS DE DIFFÉRENTES COULEURS, REPRÉSENTANT LE MANA, LES SORTS, LES CIVILS, LES MONTRES... AINSI QUE DES SYMBOLES POUR INDIQUER LES DIFFÉRENTES CONSTRUCTIONS, LES CHATEAUX, LES BALLONS OU ENCORE LES TÉLÉPORTEURS... VOUS NE POUVEZ PAS SORTIR DE LA CARTE, LA TERRE EST RONDE !





LORSQUE VOUS AVEZ ASSEZ DE MANA, VOUS POUVEZ CRÉER VOTRE CHATEAU. PARTANT D'UNE SIMPLE TOUR, ET EN RÉCOLTANT DE PLUS EN PLUS DE MANA, VOUS POURREZ L'AGRANDIR ET MIEUX LE PROTÉGER CONTRE L'ENNEMI.

MATCH CONTRE

TITAN WARS

Ce dernier ne sera pas resté longtemps numéro 1 ! Magic Carpet offre un intérêt de jeu supérieur. Son nombre élevé de niveaux et sa difficulté font de lui un jeu plus que valable, dans lequel on prend un grand plaisir à voler où bon nous semble, ce qui n'était pas totalement le cas avec Titan Wars. En plus, ce dernier n'offrait pas un aspect stratégique des plus poussés...

réagit immédiatement et sans brutalité, ce qui est bien agréable.

Une réalisation remarquable

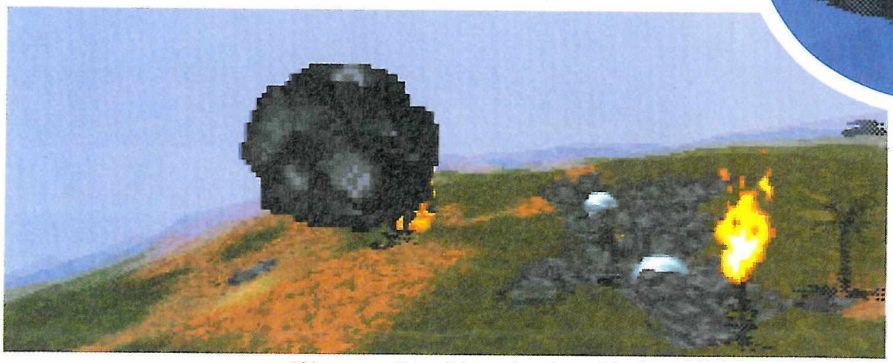
Quel plaisir d'être libre de ses mouvements, et d'aller et venir au gré du vent ! Les décors 3D étant calculés en temps réel, plus rien ne vous retient, et c'est là un atout de taille pour ce jeu dont l'animation est d'ailleurs fluide en toutes occasions ! De plus, on voit plein de détails qui en disent long sur la qualité du jeu, comme des impacts de tirs qui noircissent le paysage ou brûlent des arbres, et des volcans qui sortent progressivement de terre. Même le mouvement de la mer est perceptible ! Graphiquement, le jeu s'avère réussi malgré une certaine pixelisation. L'effet de brume qui révèle le paysage au fur et à mesure donne du style et les décors sont assez variés. Quant à l'ambiance, elle est géniale. Les musiques sont magiques, et les effets sonores très nombreux et variés. On entend le bruit des vagues, le souffle du vent, les marmonnements des citadins, et les musiques s'emballent lors des attaques. C'est le rêve... Enfin, que dire de plus sur ce jeu qui nous propose un intérêt poussé, avec de la stratégie, du tir, du pilotage et une tonne de niveaux... Là, au moins, on en a pour son argent ! ■

Un jeu très vaste qui prend de l'intérêt au fur et à mesure que l'on y progresse. La 3D calculée en temps réel permet toutes les libertés !

La maniabilité est un peu complexe et la sélection des sorts n'est pas assez rapide. Une seule vue est disponible.

Servez-vous du radar pour repérer les ennemis qui seraient en dessous ou au-dessus de vous et hors de votre vision naturelle. Une musique vous avertira également d'un danger imminent...

Voilà ce qui reste d'un autre magicien abattu en plein vol...



Déplacez-vous rapidement à droite ou à gauche pour éviter de vous prendre en plein figure ce roc que vous envoient sympathiquement les grands singes ou les Trolls.

Ramassez les urnes pour obtenir des sorts supplémentaires. Vous ne pouvez pas vous écraser, alors allez-y franchement !

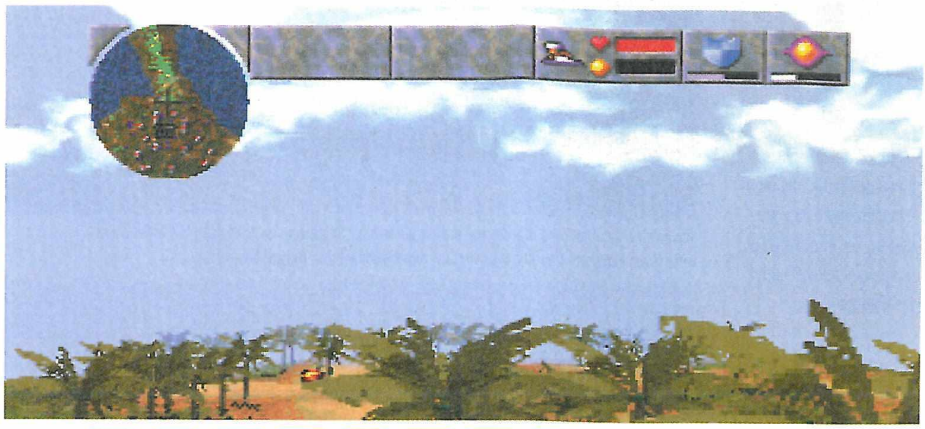
VOUS RENCONTREREZ DES PAYSAGES VARIÉS, TOUT EN RELIEF, AVEC CREVASSES, VOLCANS ET FALAISES. TIREZ DANS LES ARBRES ET VOYEZ COMMENT LE FEU SE PROPAGE (C'EST PRATIQUE POUR TUER UN VER QUI S'Y TROUVE), OU VISEZ DANS L'EAU POUR APERCEVOIR DES ÉCLABOUSSURES. LA 3D ÉTANT CALCULÉE EN TEMPS RÉEL, VOUS ÊTES LIBRE D'ALLER OU BON VOUS SEMBLE.

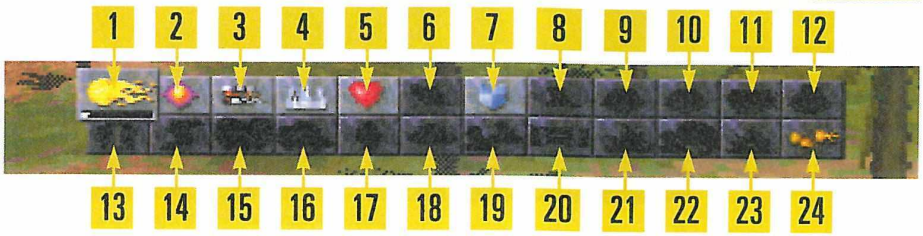
UN MONDE PEUPLÉ DE CRÉATURES BESTIALES

LE JEU CONTIENT PLUS D'UNE DIZAINE DE TYPES DE MONSTRES, TREIZE POUR ETRE PRÉCIS. ENTRE LES ABEILLES, TRES RAPIDES, LES VERS QUI CRACHENT DES BOULES DE FEU ET D'AUTRES (APPELÉS DRAGONS) QUI PEUVENT VOLER, LES SQUELETTES QUI MARCHENT INEXORABLEMENT VERS VOTRE CHATEAU, LES KRAKEN QUI ÉMERGENT DES FONDS MARINS, LES GRIFFONS, LES GÉNIES ET AUTRES CRABES, TROLLS, VAUTOURS, SINGES ET WYVERN, VOTRE BALADE EN TAPIS VOLANT SE TRANSFORMERA RAPIDEMENT EN UN VRAI CAUCHEMAR !

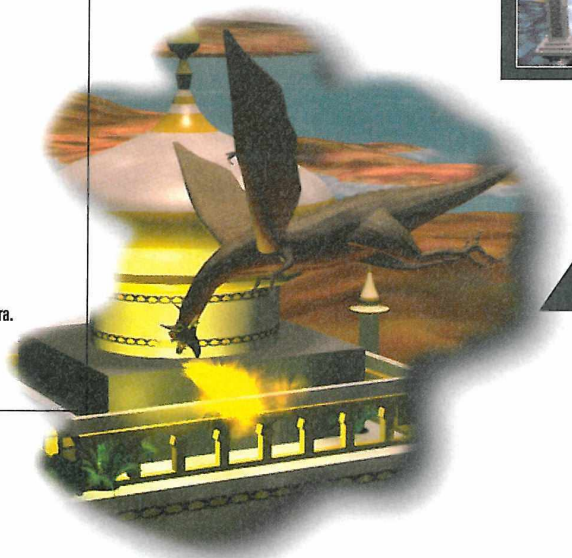
VOICI LES SORTS QUE VOUS OBTIENDREZ AU COURS DE VOTRE PROGRESSION :

1) BOULE DE FEU
Oui, bon, ben c'est une boule, avec du feu autour ! Tout bêtement…
2) POSSESSION
Pour prendre possession des bâtiments et des boules de Mana.
3) ACCÉLÉRATION VERS L'AVANT
Pour semer facilement un ennemi.
4) CHATEAU
Pour pouvoir créer sa forteresse et protéger son Mana.
5) GUÉRISON
Pour panser vos plaies.
6) RICOCHET
Pour renvoyer les tirs ennemis contre leurs expéditeurs...
7) BOUCLIER
Pour absorber une partie des chocs.
8) INVISIBILITÉ
Mais où es-tu donc ?!?
9 TREMBLEMENT DE TERRE
Pour ouvrir une crevasse et y ensevelir des monstres terrestres.
10) CRATERE
Identique au tremblement de terre, mais avec une puissance inférieure.
11) MÉTÉORE
Une pluie de rochers !
12) VOLCAN
Crée un volcan aux éruptions dévastatrices.
13) ORAGE ÉLECTRIQUE
Avec ça, vos ennemis sont au courant !...
14) VOLÉE D'ÉCLAIRS
Pour lancer des éclairs du bout de vos doigts.
15) ARMÉE DES OMBRES
Pour former une armée de squelettes qui ira détruire l'ennemi.
16) AIMANT À MANA
Pour rassembler plusieurs boules de Mana en une seule grosse boule.
17) VOL DE MANA
Pour subtiliser le Mana de vos ennemis...
18) DOUBLE VUE
Pour voir l'emplacement des autres sorciers.
19) DUEL
Pour obliger deux ennemis proches à se battre.
20) TRANSLATION
Pour retourner rapidement à son château.
21) MÉTÉORE À TETE CHERCHEUSE
Ne vous occupez de rien, elles trouveront toutes seules...
22) ACCÉLÉRATION VERS L'ARRIERE
Pour rebrousser chemin à toute allure.
23) MORT UNIVERSELLE
Pour envoyer une onde de choc fatale à tout ce qu'elle atteindra.
24) BOULE DE FEU VÉLOCE
Un tir ultra-rapide !





CE MIROIR EST UN TÉLÉPORTEUR, QUI VOUS PERMET D'ALLER D'UN LIEU À UN AUTRE EN UNE FRACTION DE SECONDE.



VOTRE MONTGOLFIERE IRA CHERCHER TOUTE SEULE LES BOULES DE MANA ET LES AMENERA À VOTRE CHATEAU. L'ENNEMI PEUT TOUTEFOIS TENTER DE DÉTRUIRE VOTRE DIRIGEABLE. EN HAUT DE L'ÉCRAN, VOUS VOYEZ L'ÉTAT DE VOTRE CHATEAU, DE VOTRE DIRIGEABLE ET DE VOUS-MEME.

Votre montgolfière et celle de l'ennemi font la course ! Convertissez le Mana à votre couleur avant que l'adversaire ne s'en empare. Et ce dernier peut en faire autant...

EN RÉSUMÉ

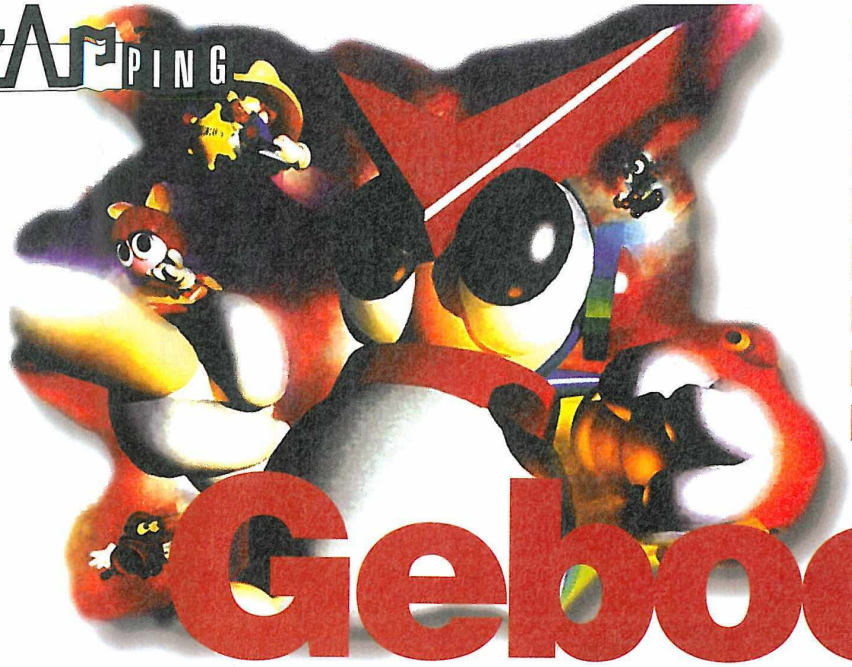
Premier Shoot'Em Up dont la 3D est calculée en temps réel, Magic Carpet est en plus un jeu assez stratégique, qui vous tiendra en haleine très longtemps. Il présente un grand intérêt, et seule sa maniabilité pourra vous poser quelques petits problèmes. Mais diriger un tapis volant n'est après tout pas très fréquent ! Un excellent jeu...

Magic carpet

SON : 19/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITE : 15/20
INTERET : 19/20

91%

GENRE : *ACTION* • ÉDITEUR : *BULLFROG* • EXISTE SUR : *PS/PC* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *2* • NOMBRE DE NIVEAUX : *75* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *OUI (5)*



Je ne trouve pas de jeu qui puisse ressembler à Gebockers sur une console Sega. Ce soft de Riverhill semble unique en son genre et il a une particularité certaine : c'est le premier jeu à tourner sur Saturn qui puisse se jouer en Link, c'est-à-dire avec deux consoles connectées. Hélas, il est sorti au Japon avant le câble Link. Mais rien ne nous empêche de jeter un coup d'œil...

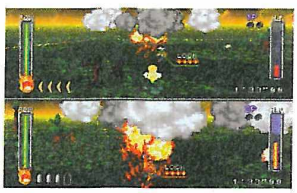
Gebockers

SATURN JAPONAISE

PAR FRANCIS

Gebockers met

De base, chaque personnage réalise 13 actions (feinte sur les côtés, accélération, protection, tir, recharge de magie...).



Le mode deux joueurs se fait via un écran splitté.

Chaque personnage possède 4 coups spéciaux.

En mode 1 joueur, vous pouvez choisir de faire afficher en haut de l'écran une vue qui suit vos missiles. C'est sophistiqué, non ?

en scène 8 personnages radicalement différents qui vont participer à des duels où tous les coups seront permis et dont le but du jeu sera tout simplement de tirer sur l'adversaire. Chacun d'eux possède un engin à propulsion dont les caractéristiques varient avec le poids, la vitesse et la puissance. Chacun a aussi une spécialité : l'un est rapide comme l'éclair, l'autre très efficace au combat à longue distance... et surtout, ils ont tous des armes bien particulières (laser, grenade, dynamite, grosse pierre, missile...) ainsi que des pouvoirs spéciaux !

Des duels stratégiques

Les combats se déroulent sur des terrains plus ou moins vastes, en 1 à 5 rounds. Chaque round pouvant durer jusqu'à la mort de l'un des concurrents ou uniquement en un temps prédéfini de 1 à 5 minutes. Sur le champ de bataille, qui est assez simple dans son tracé, vous pourrez rencontrer des obstacles dont certains pourront être détruits ou qui serviront à l'occasion pour se protéger. Le jeu est assez stratégique. D'abord, parce que les joueurs peuvent se déplacer de différentes façons, accélérer pour éviter une attaque, sauter, activer leur bouclier pour renvoyer un missile à son expéditeur ou encore se séparer en deux parties pour esquiver un tir ! Le jeu comporte aussi un aspect stratégique parce que les joueurs peuvent exécuter, en plus de leur tir normal, des coups spéciaux, en faisant des manipulations manettes (faciles à réaliser) du genre Haut, Bas, B, A ou B, B, B, A... Lancer une attaque spéciale fera diminuer la jauge de magie de l'engin, ce qui obligera le joueur à la recharger ! Sur le principe du jeu, rien à dire, c'est intéressant. Le problème est que la réalisation ne suit pas. D'abord, l'ambiance n'est pas éclatante. Ni les musiques, ni les effets sonores ne nous mettent le feu. Ça ne colle pas assez à l'action. Ensuite, l'animation n'est pas terrible avec des déplacements un peu brutaux qui ne permettent pas d'avoir une bonne précision de tir. Graphiquement, les couleurs fluo flashent bien, c'est vrai, mais il est tout aussi vrai que ça scintille. Et, quelle que soit la vue choisie (rapprochée, normale ou éloignée), je trouve que c'est brouillon et donc pas très agréable à regarder. Enfin, le jeu n'est pas super maniable non plus. On se traîne et les manipulations sont très nombreuses. Si le principe laissait supposer un bon jeu, c'est finalement un sentiment de déception que nous laisse Gebockers. ■

Changez de vue à tout instant. Il y en a 3 de disponibles pour voir le personnage de plus ou moins près.

LES 8 PERSONNAGES

GENRE : ACTION • ÉDITEUR : RIVERHILL SOFT • AUTRES STANDARDS : NON • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5 • NOMBRE DE PERSONNAGES : 8 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 + MODE LINK • PASSWORDS : NON • CONTINUES : OUI

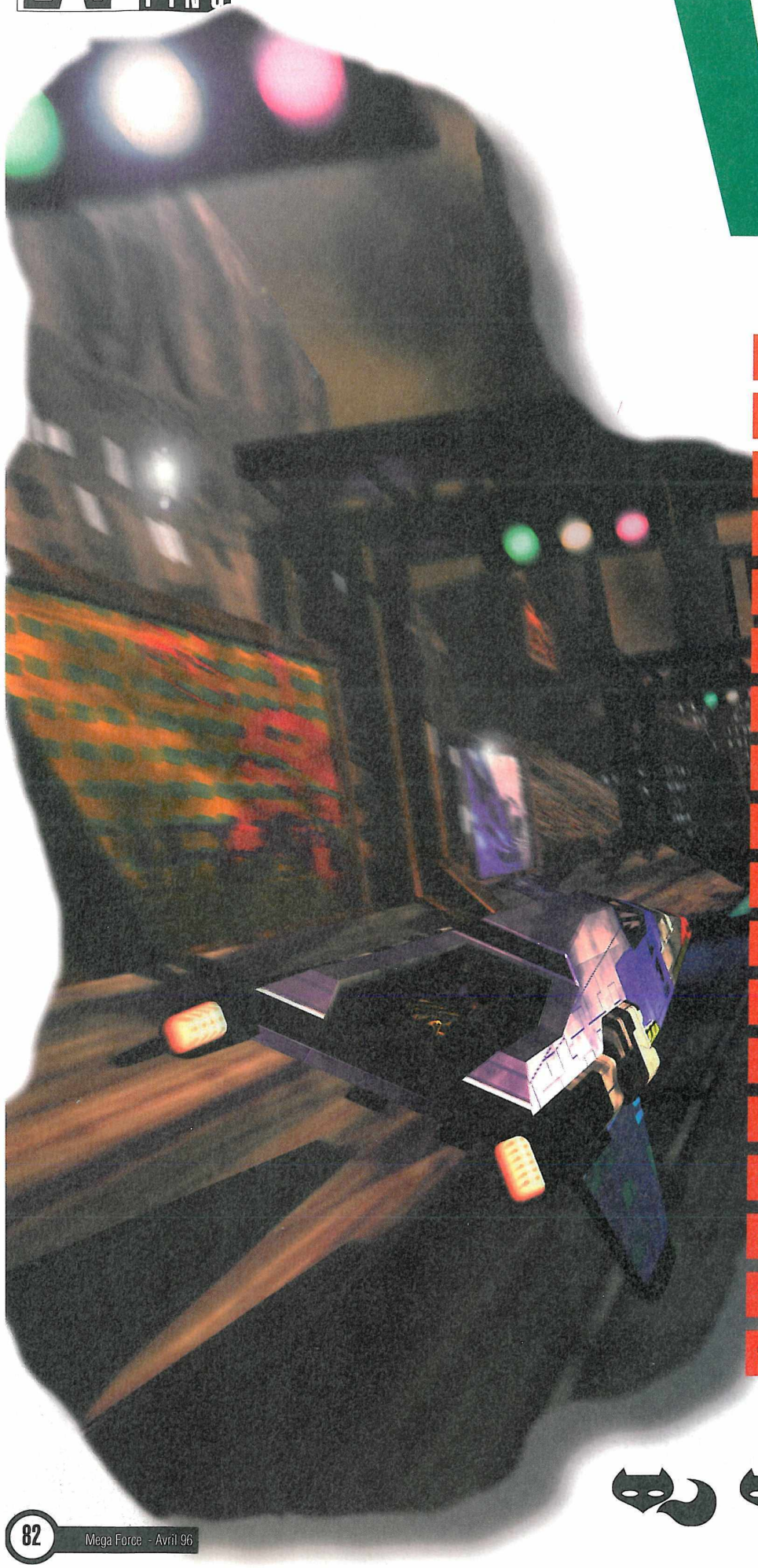
SON : 13/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 15/20

79%

EN RÉSUMÉ

Voilà un principe de jeu assez original et un challenge intéressant par le nombre d'actions possibles, mais qui sont malheureusement gâchés en grande partie par la réalisation. Le jeu est assez confus et pas aussi agréable à jouer qu'il n'y paraît. À essayer malgré tout...

Wip



Saleté de combinaison ! C'est toujours quand on est pressé que la fermeture Éclair se coince. Pis, j'ai pas intérêt à la déchirer, vu le prix qu'elle m'a coûté... Vous pensez, à 5000 brouzoufs plutoniens la combin' en néotrikévlar ignifugé, ça me ferait mal... Maintenant, c'est le casque qui s'y met. Bon, c'est peut-être un peu compliqué, mais pour résister aux pointes de vitesse de WipEout, il faut bien ça...

Eout

SATURN EUROPÉENNE

Après un saut gigantesque, vous pourrez parfois atterrir n'importe où, voire même dépasser la piste si vous avez employé le turbo. Par contre, c'est parfois pratique pour doubler un concurrent.

Les tunnels seront souvent l'occasion pour vous de vous frotter aux murs, ce qui vous ralentira. Mais dans d'autres cas, c'est avec des adversaires que vous vous frotterez, et là, ça tournera parfois au stockcar.

Derrière ce nuage de fumée se cache un ennemi, touché par mon missile. L'inconvénient, parfois, c'est que le vaisseau touché gît en plein milieu de la piste, le rendant donc parfois difficile à éviter. Moralité : prévoyez le coup, et ne tirez pas n'importe quand.

Cherchez pas

PAR LAURENT

dans le dico, les brouzoufs plutoniens, ça n'existe pas encore. Faudra que vous attendiez l'an 2050 pour en avoir. J'le sais, j'en reviens... Et je peux vous assurer que ça chauffe, dans le futur. La nouvelle mode, c'est les courses de vaisseaux spatiaux sur coussins d'air et à propulsion nucléaire. Des vaisseaux au design impeccable, qui glissent dans les airs, et capables de supporter les nombreux chocs que leur imposent les courses.

L'univers de la Goa

Tous les solaars (les semaines de l'an 2050 ont huit jours, et le huitième, il s'appelle solaar, mais ça, vous pouviez pas savoir, pauvres petits êtres que vous êtes), chaque pays organise sa course : Altima VII au Canada, Karbonis V au Japon, Terramax chez nos amis les Teutons, Korodera en Russie, Alridos IV aux États-Unis et Silverstream au Groënland, qui est toujours aussi froid. C'est le genre de courses qui vous collent aux sièges, tant la vitesse est grande. Je peux vous dire que je me suis fait quelques frayeurs pas piquées des vers avec mon co-équipier. Quand je courais, mon équipe, c'était celle des Feisar. À chaque course, on affrontait trois autres équipes de deux, et bien souvent, mon équipier se transformait lui aussi en ennemi. À qui se fier... À mes débuts, je courais dans la Venom Class, celle des débutants. Mais après, une fois que j'ai réussi à finir premier du championnat, j'ai pu accéder à la division des grands, des vrais pilotes : la Rapier Class. Enfin, à condition que je termine premier, j'allais pouvoir fouler le fameux septième circuit, le mythique Firestar... En Rapier Class, même si nous courions toujours sur les mêmes circuits, c'était encore plus fou : ça speedait deux fois plus, et ça tirait de tous les côtés... Ah, je ne vous l'ai pas dit ? Excusez cette omission... Les armes dans WipEout, sont admises, ce qui rendait l'atmosphère encore plus impressionnante. Et Dieu sait si elle l'est...

Un jeu marquant

Bon, pour tout vous dire, j'avais un a priori sur WipEout. Je l'avais essayé sur la bécane de Sony, et au bout de deux

Lorsque vous passerez sur la ligne d'arrivée, des items placés au sol vous donneront de la vitesse.

UN OU DEUX JOUEURS ?

SI WIPEOUT SUIT SON AINÉ, LE CABLE LINK DEVRAIT PERMETTRE DE JOUER À DEUX JOUEURS. MALHEUREUSEMENT, AU MOMENT OU NOUS IMPRIMONS NOS PAGES, LE CABLE N'EST PAS ENCORE SORTI AU JAPON. C'EST POURQUOI NOUS NE SAVONS PAS SI LE JEU VOUS OFFRIRA UN MODE DEUX JOUEURS.

WipEout, c'est aussi du spectacle. Jugez-par vous-même… Mais si par malheur vous n'avez pas assez de vitesse, et que vous n'arrivez pas à atteindre l'autre part du circuit, vous serez récupéré par un vaisseau d'assistance. Le problème sera alors la perte de temps…

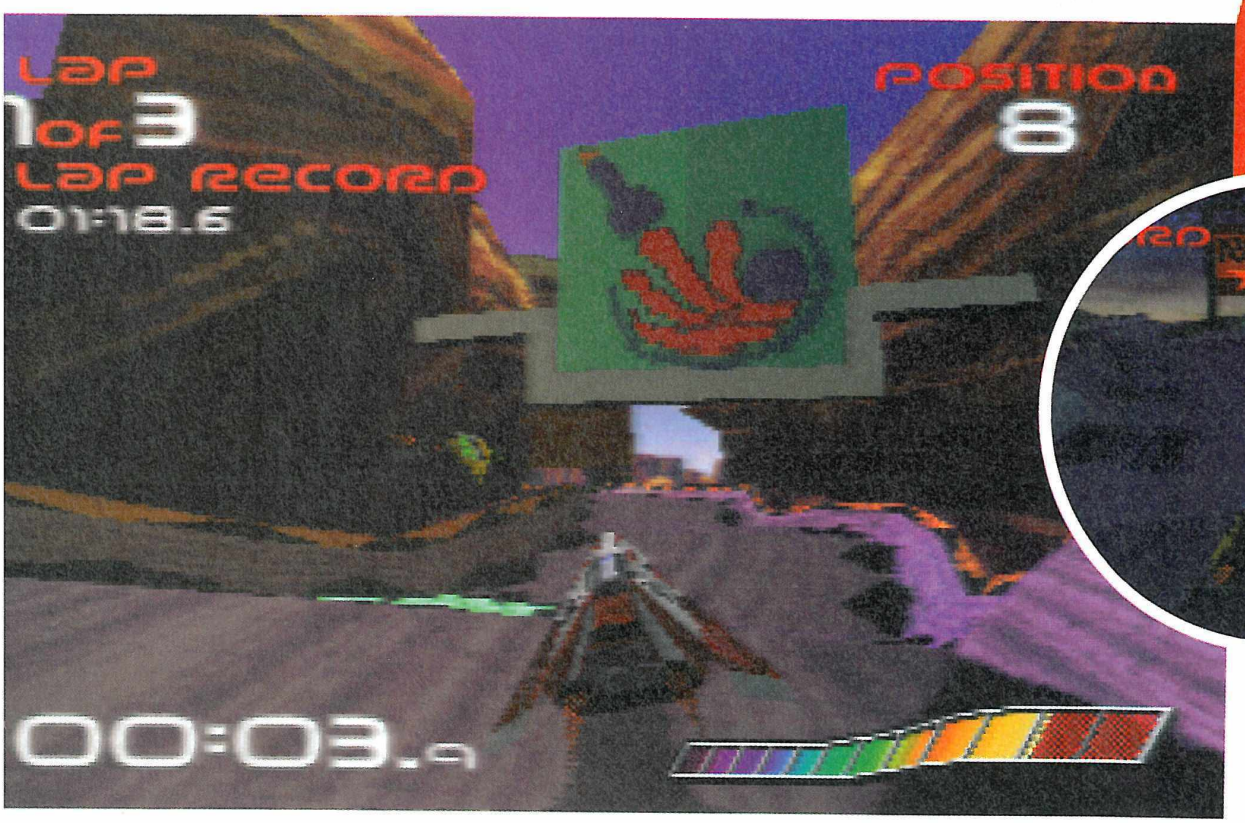
MATCH CONTRE

CYBER SPEEDWAY

Si, sur le fond, les deux jeux se ressemblent, il n'en est rien du plaisir que l'on en retire. WipEout est immensément plus fun, plus varié, plus beau, plus prenant… En plus, l'adversité dans WipEout, c'est autre chose que les polios de Cyber. Bref, le soft de

Psygnosis est largement meilleur, et cela n'étonnera personne que Cyber Speedway se prenne une tôle.

WipEout vous proposera d'adopter deux vues pour le jeu. Une vue extérieure, et une vue intérieure. La plus pratique des deux ? Ça dépend de vous… Moi, j'opterais pour l'extérieure, alors que d'autres préfèrent l'intérieure… C'est vous qui voyez. Au passage, notez l'item orange, qui est un turbo, ainsi que le triangle bleu au sol, qui vous donnera de la vitesse.



Psygnosis a eu le courage de laisser certaines pubs pour les jeux Sony, comme on le voit au fond…

Certaines pistes seront très chaotiques. Avec les véhicules à coussins d'air et les bosses, l'image n'arrête pas de bouger. C'est parfois limite mal de mer…

Certains missiles, comme celui représenté par l'icône rouge en haut, ne sont pas à tête chercheuse. Ce qui fait que vous aurez à viser soigneusement pour toucher un adversaire. Un conseil : ne tirez pas de trop loin, et ne gâchez pas vos munitions. Certains ennemis peuvent être dépassés sans utiliser la force.

L'ambiance graphique et sonore est indéniablement une des plus originales qui soient. De plus, le plaisir du pilotage est immense...

Quelques bugs d'affichage, et un manque de couleur sont à déplorer. Pourquoi pas de scanner pour connaître la position des adversaires ?

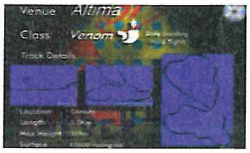
Lui, devant, il a eu chaud. Mon missile lui est passé au ras de la carrosserie. Il faudra être fin tireur pour faire mouche...

Parfois, les affrontements tourneront au stockcar, et il ne sera pas rare de se faire coincer contre les rambardes.

Voilà ce que donne un bouclier de protection lorsque vous jouez en vue intérieure. C'est un peu pour cela que je préfère la vue extérieure...

À de nombreuses reprises, vous aurez des fourches comme celle-ci. Ce sera à vous de choisir le chemin. Parfois, certains passages sont plus courts mais plus difficiles. Tout dépendra de votre tactique...

En championnat Venom Class, il vous faudra être au moins dans les trois premiers d'une course pour accéder à la suivante. Vous avez tout de même droit à trois tentatives. À la fin des six courses, vous devrez être premier du classement général pour accéder à la Rapier Class.



Pendant le temps de chargement du CD, vous pourrez étudier le parcours qui vous attend. Vous constaterez que les parcours ont du relief...

Ces pastilles rouges, à gauche, ce sont des mines laissées par un adversaire.

Le design global de WipEout est fabuleux, et d'une originalité peu commune.

EN RÉSUMÉ

L'ambiance de WipEout est magique ! Sa musique techno, genre "trans-goa" je ne sais trop quoi, ainsi que le design global du jeu, en font un des jeux les plus originaux qui soient sur 32 bits. Sa maniabilité vous ravira, après quelque temps de jeu puisqu'elle nécessite un temps d'adaptation. D'un bon niveau technique, WipEout constitue une valeur sûre, que je ne saurais trop vous conseiller.

minutes, j'avais lâché la manette, criant à qui voulait bien l'entendre (pas grand monde en vérité) que la maniabilité était glauque, que c'était beau, mais qu'on s'ennuyait au bout de deux tours de piste. Bref, c'était pas mon truc... Allez savoir pourquoi, je ne le sentais pas. Mais maintenant, je sais, par la force des choses et surtout de ce test, que je me suis gauffré dans mon jugement. Je sais aussi ce qui m'a plu dans WipEout. WipEout est le genre typique de jeu auquel on doit jouer un peu avant de l'apprécier. Et la principale raison réside dans sa maniabilité. Pour le manchot moyen, elle risque de pauser des problèmes, mais une fois maîtrisée, c'est-à-dire que l'on a pris le coup et que l'on sait comment aborder les virages, tout coule tout seul. Bien sûr, dans les premières heures de jeu, on va se prendre les murs, se cogner dans tous les concurrents, foirer les départs... Mais avec l'expérience, on s'accroche super vite à ce jeu surprenant, et on prend un malin plaisir à zig-zaguer comme un fou dans les virages tordus et en devers. Je crois que sur ce plan, Karbonis V est le circuit idéal. Mais les autres, dans la catégorie "vice-lards" ne sont pas mal non plus, surtout celui de Silverstream, qui a du être créé par un sadique. Chacun d'eux a ses propres difficultés, et j'apprécie la manière dont les programmeurs ont su augmenter savamment la difficulté des circuits. Vous en jugerez par vous-même... Vous vous rendrez vite compte aussi que si le pilotage est la clef du jeu, l'art du combat en est une autre. Vous rencontrerez deux types de marques au sol : un triangle bleu, et une croix. Le triangle bleu, lorsque vous passerez dessus vous donnera de la vitesse, mais la croix, qui change de couleur en permanence, vous fournira en items. Vous trouverez ainsi des mines, des missiles, des missiles à tête chercheuse, des "shockwave", qui troublent les commandes du vaisseau adverse, des turbos, des boucliers... Mais il faudra apprendre à les utiliser, et parfois, à les éviter, sous peine de gâcher vos munitions. Toujours est-il que l'action et le pilotage font ici très bon ménage. Ajoutez à cela un design et une musique techno génialissime, et vous ne pouvez que craquer devant cette production. D'autant plus que la technique tient elle aussi la route.

De la 3D tant réelle...

Vous connaissez les jeux vidéo, et donc, tout comme nous, vous connaissiez WipEout avant sa sortie sur Saturn. Vous savez donc qu'il est en 3D, ce que vous confirment les photos ici présentes. Et je dirais même plus, comme dirait les Dupondt, de la texture en temps réel et en 3D. Le résultat n'est en tout cas pas décevant, et la Saturn gère ici parfaitement le jeu. Nous avons donc un résultat canon sous les yeux, même si parfois, quelques grammes de finesse auraient pu être ajoutés... Certes, on trouve toujours à redire, notamment sur le clipping, qui se fait sentir à certains moments, ou sur les bugs d'affichage qui peuvent se produire lors des sorties de piste. Mais l'essentiel est là : le jeu va vite, l'écran défile sous les yeux à une vitesse hallucinante, et dans une fluidité plaisante. Quant à la maniabilité, elle est sans aucun doute très bonne. On contrôle bien le vaisseau, les commandes répondent sans délai et en toute souplesse. Pour ceux qui souhaitent un comparatif, sachez qu'en toute objectivité, je la trouve un peu moins brutale que dans sa version d'origine. Il fallait le signaler. Mais l'essentiel, c'est le plaisir qu'il procure. Celui-ci est grand, et l'ambiance de ce jeu démoniaque ne pourra que vous inciter à y jouer. ■

WipEout

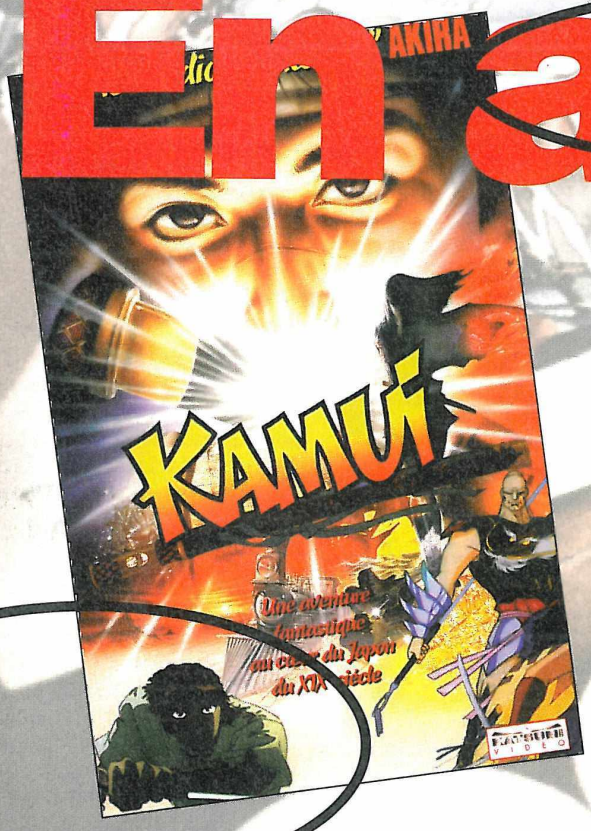
SON : 19/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITE : 18/20
INTERET : 18/20

90%

GENRE : *COURSE FUTURISTE* • ÉDITEUR : *PSYGNOSIS* • EXISTE SUR : *PS, PC CD* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE CIRCUITS : *7* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *OUI*

manga

En avril, des ma



Si ce mois d'avril est une nouvelle fois très chargé, il marque cependant un tournant important dans l'univers des Manga, car c'est la première fois qu'un film est issu d'un Manga. Ce film, c'est Crying Freeman. Certains vont peut-être enfin comprendre que les Mangas, ce n'est pas seulement Dragon Ball Z... La sortie des Ailes d'Honneamise sera là aussi pour le leur prouver. Mais à vous, pas besoin de l'expliquer... On ne vous la fait pas... Vous, vous aimez les Mangas, et nous, on va vous en donner !

PAR LAURENT ET MANU

CHEZ TONKAM

Le mois d'avril est celui des retards. La preuve, c'est la sortie de **Beautiful Dreamer Lamu**, dont nous vous avions déjà parlé le mois dernier. On ne pourra pas dire que cette extraterrestre ne nous aura pas fait attendre... Ensuite, voilà **Video Girl Aï**, volume 1, qui sort en vidéo. Inutile de vous dire ce que c'est, puisque vous connaissez depuis longtemps. Sachez seulement que cette série est aussi mignonne que le Manga, et que vous ne regretterez pas le détour. Toujours à la bourre, voilà **Salamander**, inspiré du jeu vidéo du même nom, qui est enfin disponible. Côté "grosse pointure", c'est **Yu Yu Hakusho** qui pointe le bout de son nez en vidéo. Pour les néophytes, voilà en quelques mots l'histoire, quelque peu compliquée. Elle débute dans le royaume des morts qui, depuis 5 mois, subit un déluge d'eau qui a tout dévasté. Afin de comprendre pourquoi, le maître des lieux, Koeïma, envoya Botan sur Terre. Après un long périple, elle parvint enfin à retrouver sa meilleure amie, Hinageshi. C'est ensemble qu'elles apprirent la disparition du royaume des morts, et l'étrange apparition de démons venus, eux aussi, pour tenter de sauver leur royaume, celui des ombres. La course aux portes élémentales, seules capables de sauver la situation, s'engage alors... Bon, là, j'ai fait simple. Mais le mieux, c'est encore de le voir, ça ne mange pas de pain, et c'est très sympa... Côté Mangas "papier", **Asaté Dance 2**, **Tokyo Babylone 2**, **Angel 4** (sera-t-il supprimé des rayons ?) et **Video Girl Aï** sortiront au cours de ce mois printanier.

CHEZ AK VIDEO

Ce n'est pas la vengeance du serpent à plumes, mais celle de **Cobra** 9 et 10 que nous célébrerons ce mois-ci. Mais bon, on commence à connaître par cœur... Par contre, **Borgman**, nous connaissons moins. Basée sur un thème vachement original (une créature à la noix essaye de détruire la Terre), cette vidéo contient deux épisodes, intitulés Lovers Rain et Last Battle, et sous-titrés en français. Elles retraceront les aventures de Ryô, Chuck et Anice, tous trois vêtus d'armures ultra-perfectionnées, qui lutteront contre Yoma. Enfin, le troisième volume de **Blackjack**, qui est, à l'origine, une création d'Osamu Tezuka, est sorti. Ce héros, Blackjack, est en fait un mercenaire de la chirurgie esthétique, à qui l'on propose d'opérer un ancien dirigeant d'état destitué, afin que celui-ci puisse retourner dans son pays. La cassette contient un épisode sous-titré en français d'une durée de 50 minutes.

gas

gas pas débiles

BORGMAN

LAMU

YUYU AKUSHO

CHEZ AK VIDEO ET M6 VIDEO

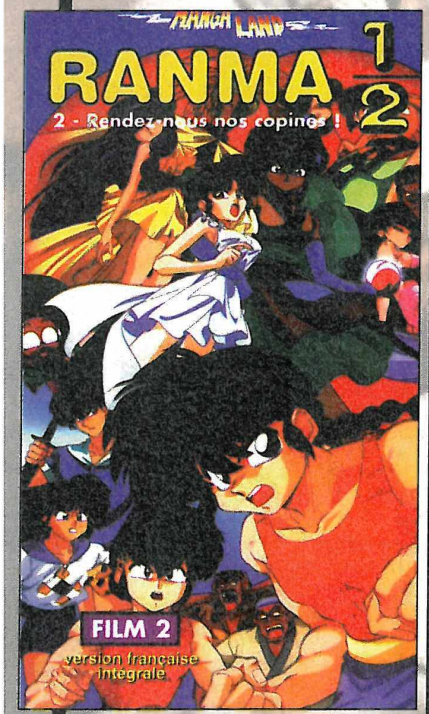
Oui, la petite chaîne qui monte (attention tout de même au plafond !) se lance dans le Manga, avec la collaboration d'AK Video. Le premier titre est **Babel II**, composé de deux cassettes. Ces OAV retracent les aventures d'un jeune étudiant, Ken'ichi (on aurait pu dire "s'il te plaît" à la fin ?... Vous saisissez ? Non ? Ken'ichi s'il te plaît ! Ben, non, ce n'est pas drôle... Désolé...). Bref, Ken'ichi se retrouve à la tête d'une mission qu'une voix mystérieuse lui a confiée : il va devoir affronter les Forces du Mal, nommées Babel II. Mais celui-ci ne va pas avoir la tâche facile, puisqu'un groupe de télépathes va ordonner son exécution. Bref, il y a encore de l'embrouille là-dessous... On retiendra tout de même que cette série a été dessinée par Shingo Araki (Chevaliers du Zodiaque, Ulysse 31...). Deuxième OAV du tandem AK/M6, **Eight-Man** est le personnage qui inspiré Robocop, ce qui est quand même à noter. Eight-Man est en fait le nom d'un robot, un cyborg justicier, qui a sauvé la vie d'Hazama et Sachiko, deux jeunes détectives qui enquêtent sur la disparition du professeur Tani, qui travaille sur des projets de cyborgs ultra-perfectionnés. Mais même pour eux trois, le morceau qui va se présenter sera peut-être un peu trop gros...

EIGHT MAN

manga

CHEZ AB... LABEL MANGA LAND

Petit événement chez Mangaland ! Voilà la sortie du deuxième film de **Ranma 1/2**, intitulé **"Rendez-nous nos copines"**. Ça, c'est du titre... Coincés sur une île après un naufrage, Ranma, Adeline, Julian et les autres vont constater peu à peu que chacune des demoiselles qui les accompagnent disparaissent. Ranma va donc se transformer en fille pour comprendre ce qui se passe... La sortie est pour le 9 avril.



CHEZ AB... LABEL SHURIKEN

Saint Seiya, c'est bon. Et c'est pour cela que vous vous précipiterez sur le quatrième -et dernier, d'ailleurs- film de la série. Une nouvelle fois, Seyar et les siens vont se porter au secours de notre monde en combattant Lucifer, qui a kidnappé Athéna (déesse de l'amour chez les Grecs). Cette fois, Lucifer va tenter de détruire la Terre, en réunissant trois éléments fondamentaux, représentés par Poséïdon (tempêtes et raz de marée), Abel (tremblements de terre et éruptions volcaniques) et Éris, qui rend les hommes méchants et pervers.

CHEZ AB... LABEL CLASSIQUES

Là, c'est juste pour vous signaler la sortie des volumes 2 de (attention, prenez votre souffle) : Les Quatre Filles du Docteur March, Dans les Alpes avec Annette, l'École des Champions, Creamy, Dr Slump, Flo et les Robinsons Suisses, Goldorak, Liveman, Olive et Tom, Papa Longues Jambes, Patlabor, But pour Ridy et Princesse Sarah.

CHEZ MANGA VIDÉO...

Si vous ne connaissez pas **les Ailes d'Honneamise**, réparez cette erreur immédiatement !! Très proche d'un film comme L'Étoffe des Héros, ce film de Hiroyuki Yamage conte l'histoire d'un jeune pilote, Shiro, engagé dans la Royal Space Force par hasard. Par un nouveau concours de circonstances, il va se donner un but : devenir le premier homme dans l'espace. De plus, l'armée compte utiliser ce programme pour déclencher une nouvelle guerre mondiale. Tous les moyens seront donc mis à disposition pour réussir le premier lancement. Au cours des deux heures que dure le film, aucun risque d'ennui : l'animation des Ailes d'Honneamise est géniale, et son scénario est fabuleux. C'est incontestablement l'un des meilleurs OAV que je connaisse (pric public conseillé : 145 F) ! **Macross Plus** n'est pas mal non plus ! Le premier des quatre films sort en effet chez Manga Video, au prix de 129 F. En 2040, sur la colonie planétaire Eden, de nouveaux avions sont en cours de tests, avions qui serviront à lutter contre les extraterrestres. Dyson et Guld sont deux des pilotes, mis en concurrence ; autant vous dire que la tension est certaine. Et cela ne va pas s'arranger avec l'arrivée de Myung, une expetite amie des deux hommes. Faisons maintenant un saut en arrière de mille ans, pour nous retrouver dans le Japon féodal de **Ninja Scroll**.

Alors qu'il était envoyé en éclaireur dans une contrée dévastée par la peste noire, un groupe de ninjas va se retrouver pris dans les griffes de Tessai, un colosse aux pouvoirs surhumains. C'est dans ce combat qu'une des ninjas, Kagero, va être sauvée par Jubei Kibagami... Si celui-ci savait dans quel pétrin il venait de s'embarquer, il serait resté au coin de la cheminée ! Mais bon, c'est trop tard. Il va donc devoir déjouer les complots contre le gouvernement, fomentés par un ennemi sournois... Enfin, c'est Guyver (dossiers 5 et 6) qui clôturera ce chapitre Manga Video. Si vous aimez les méchants, les guerres "cyber" et tout le tutti, voilà qui vous ravira !

CHEZ KATSUMI...

Peu de choses, si ce n'est le retard de **Kamui**. Ça a beau être à la bourre, Kamui est tout de même une excellente OAV, dont le budget a dépassé celui d'Akira, et qui dure plus de deux heures et 10 minutes. Mais pour en savoir plus, reportez-vous à nos anciens numéros, dans lesquels nous avions présenté plus longuement ce titre de Kawajiri.

CHEZ CASTERMAN...

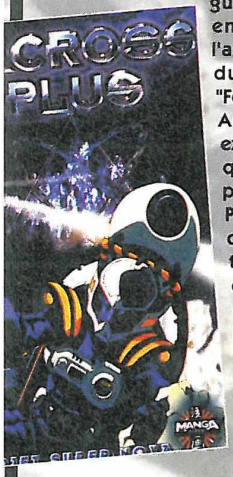
Du côté de l'éditeur de Tintin, on trouve ce mois-ci quatre Mangas, dont nous vous avions déjà évoqué l'existence. Voilà d'abord **Mission Temporelle**, qui conte l'aventure de trois humains allègrement coincés dans une dimension temporelle étrange. C'est ensuite Elie qui prend la place, et ce, sans Dieudonné. Elie est un jeune garçon qui va partir à la recherche de son père, mais qui est loin d'imaginer ce qui va lui arriver. Mais il assume, après tout... Direction le chenil, avec la vie du **Chien Blanco**, issu d'un laboratoire de génétique russe. Ce Rintintin des temps modernes va devoir galoper sec pour échapper aux militaires. Ceux-ci veulent en effet en faire une arme de guerre, et vont mettre la gomme pour le rattrapper. Gentil, le chien... Enfin, le **Docteur Koh** est un grand joueur. Pour le plaisir, il va remplacer un ministre par son secrétaire, et tout cela sous le nez de plein de gens incrédules, qui ne vont même pas s'apercevoir de la supercherie

gas !

mangas news

CHEZ KAZE...

C'est l'avalanche ! **Kishin Heidan 2**, **Yugen Kaisha 3** (début avril), ainsi que le 4 vers la fin avril, **Ran La Légende Verte 3**, **Kimagure Orange Road 2**, **Bubblegum Crisis 4**, et **Macross 2** (vol. 1) déboulent ce mois-ci chez vos distributeurs préférés. Il n'y a pas de numéro complémentaire, et vous lisez le Mega Force 49. La plus marquante de ces sorties est sans aucun doute celle de Kishin Heidan. Cette OAV retrace la lutte, pendant la deuxième guerre mondiale, entre les nazis, l'armée japonaise du Kanto, une "Force de Défense Active" et des extraterrestres. Et que veut tout ce petit monde ? Prendre le contrôle de la technologie et des modules d'énergie des Kishin, des robots géants surpuissants. Parole, j'te jure, c'te série, elle cartonne trop !



CHEZ KAMIKAZE...

Yo man ! Voilà **Yoma les Ténèbres**, à ne pas confondre avec Lulu la Nantaise des Tontons Flingueurs, qui déboule ce mois-ci. Il met en scène deux ninjas, élevés ensemble, qui ont eu la chance de survivre à une grande bataille meurtrière, comme le Japon féodal savait en produire. Mais sans aucune raison, l'un deux se retourna et éborgna son partenaire avant de s'enfuir. Le mutilé va donc partir à travers ce Japon révolu et chercher la vérité sur ce geste... Gaffe, les gars, c'est assez violent !

CHEZ EVA...

Un seul titre ce mois-ci, et c'est **Magical Twilight** volume 1. Si on se doute que l'érotisme y tiendra une certaine place, c'est tout ce que l'on a pu apprendre sur cette production.

CHEZ DRAGON GAMES...

Avant de vous présenter **Phobia**, signalons juste la sortie de **Mighty Space Miners 2** et de **Ixélions 2**. Revenons au "gros" titre Phobia. Tout cela m'a l'air bien chaud, puisqu'on y raconte l'aventure sordide d'un monstre à tentacules qui s'infiltre dans les jeunes filles pour leur "pomper" leur énergie. Mais l'une d'elles n'est pas décidée à se laisser faire, d'autant plus qu'elle possède le pouvoir de se transformer en guerrière magique. Ah... Je savais bien que ça finirait comme ça !

CHEZ SAMOURAI...

Hormis la sortie d'**Aze Angel**, d'**U-Jin**, qui est bien un Manga érotique du maître du genre, Samouraï sort en ce beau mois d'avril **Kaori Paradise**, dont Marte est le héros. Celui-ci ne se doutait d'ailleurs pas qu'en embrassant pour la première fois Sho, il donnerait naissance à Kaori, dont la croissance fulgurante va lui poser quelques problèmes. En compagnie d'un père détective et d'une ribambelle d'amis sortis d'une autre dimension, cette joyeuse équipe va vivre de grandes aventures. Si vous aimez la science-fiction, penchez-vous sur Kaori Paradise, vous devriez apprécier...

Remerciement à

TONKAM

ÇA CARTOON !...

Le festival Cartoonist, dont nous vous avions parlé l'année dernière, réouvre ses portes. Ce sera du 26 au 28 avril prochain, au Palais Neptune de Toulon. Là-bas, vous y trouverez des projections de films d'animation, des Mangas à la pelle, et vous pourrez même rencontrer Michi Himeno, qui a bossé sur Ulysse 31, ainsi que Kazuo Komatsubara, qui est le père d'Albator. Le prix d'entrée sera de 30 F par personne (et par jour), et ce sera ouvert de 10 à 18h.

UN TORIYAMA ET ÇA REPART !

Après une interruption, Toriyama reprend Dragon Ball ! Mais ce n'est pas DBZ GT (pour Grand Tourisme), dont il s'agit, mais Dragon Ball tout simplement. Le thème tournera autour de l'adolescence de Songoku, dont cette partie de la vie avait été "zappée". Attendons-nous donc à retrouver le genre des premiers Dragon Ball, à savoir humour et simplicité.

DOROTHÉE EN OAV

C'est la nouvelle de l'année. Au premier avril 1996 sortira sur les écrans nippons un nouveau film de Dragon Ball, dans lequel Dorothée fera son apparition, suite aux nombreux accords commerciaux liant Bird Studio et AB Productions. Dans ce long métrage, un monstre apparaîtra, encore plus terrifiant que tous ceux déjà existants : Karmoèmeleuflan. Après que Trunks et toute sa bande ont essuyé une lourde défaite, ce sera donc à l'héroïne au long nez (ce qui sera le nom de Dorothée) d'affronter ce méchant pas beau. Ce film est une première : c'est en effet la première fois qu'un personnage digitalisé apparaîtra dans une OAV. Les dessinateurs ont fait des prodiges, en créant un nouveau procédé, le "blazoscope", qui leur a permis de faire tenir Dorothée sur l'écran dans son intégralité. Belle performance ! On susurre que dans le film, Trunks et l'héroïne française noueront une relation privilégiée...

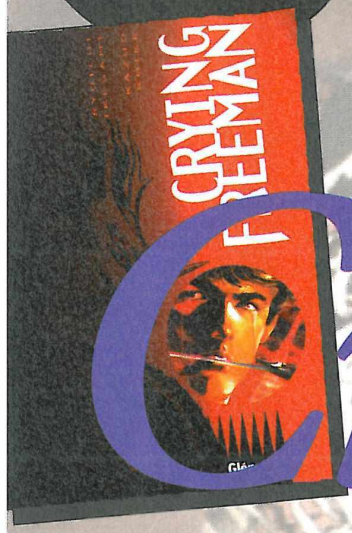
L'APRES CRYING FREEMAN...

Christophe Gans va se pencher sur une adaptation au cinéma de Patlabor, qui sera réalisée dans un ambiance très "news CNN". D'un autre côté, James Cameron travaille sur le film issu de Ghost in the Shell. De beaux films en perpective...

DBZ INTERDIT DE SÉJOUR !

Si vous raffoliez de DBZ en import, dépêchez-vous d'en profiter, car c'est fini. Le magasin Samouraï a fait l'objet d'une visite du service des douanes françaises, qui a pris un exemplaire de chaque produit "DBZ import", que ce soit les goodies, les T-Shirts, les cardass, les Mangas ou encore les jeux vidéo. Le magasin s'est vu signifier par les douanes l'interdiction de vendre le reste des produits. De nombreux magasins, si ce n'est l'ensemble du territoire, devraient subir le même sort... À première vue, ça ressemble à une guerre des droits de licence, dont AB productions et Bandaï pourraient bien être les meneurs, puisque ce sont les deux seules sociétés en France à posséder les droits Dragon Ball. Suite au prochain épisode...

Cinéma



Crying Fr

A

Le cinéma change, et ce n'est pas pour nous déplaire. Auparavant, les thèmes s'inspiraient de romans, d'événements réels... De choses jugées "sérieuses", quoi. Les choses ont commencé à changer, de manière assez peu significative, dans les années 60, grâce à André Barret, qui tourna Tintin et le Mystère de la Toison d'Or en 1960, et Tintin et les Oranges Bleues en 1964. Là, c'était limite... Puis vinrent les films issus de jeux vidéo, comme Mortal Kombat, Street Fighter ou Mario Bros. Maintenant, ce sont les Mangas qui inspirent les cinéastes. Crying Freeman est l'un d'eux. Résultat ? Encourageant...

PAR LAURENT ET MANU

Crying Freeman est un film sombre, où se mêlent Yakuzas, gangsters, violence et crime. Tout débute sur les hauteurs de San Francisco. Emu O'Hara est témoin d'un meurtre étrange. Un homme vient d'assassiner sous ses yeux un gangster japonais. La jeune femme a beau être apeurée, elle reste néanmoins à regarder l'homme. Celui-ci vient en effet de verser une larme, montrant son "remords". Emu en est toute émue...

AU MAUVAIS ENDROIT À LA MAUVAISE HEURE...

Emu (Julie Condra), de retour à Vancouver, est contactée par la police, qui s'intéresse à son témoignage. Grâce à l'analyse scientifique de la larme, ils ont pu identifier le meutrier. Il s'agit en fait de Crying Freeman (traduisez "l'homme libre qui pleure", interprété par Mark Dacascos), un tueur à la solde d'une société secrète chinoise. Mais les policiers ne sont pas les seuls à trouver de l'intérêt à la jeune femme. Celle-ci, millionnaire de son état, attire la convoitise de Shimazaki, un puissant chef Yakuza, et surtout père de la victime de San Francisco. Mais celui-ci n'aura pas le temps de pleurer son fils, puisqu'assassiné en pleine rue par Crying Freeman. Emu sait alors qu'en tant que témoin gênante, elle sera la prochaine. Elle attend alors son meurtrier, et celui-ci ne tarde pas à se manifester. Mais Emu lui fait part d'une requête peu ordinaire. Avant de la tuer, elle demande à Crying Freeman d'être son amant pour la nuit. Celui-ci accepte, mais ce qu'il ne pouvait deviner, c'est qu'une passion allait les unir, et qu'il serait incapable de la tuer. Coincé entre les Yakuzas et la police, le jeune couple décide alors de s'enfuir vers une petite île japonaise, où, pensent-ils, ils pourront vivre en paix. C'était sans compter sur Ryuji Hanada (Masaya Kato), nouveau leader des Yakuzas, qui a décidé de leur faire payer leurs actes passés...

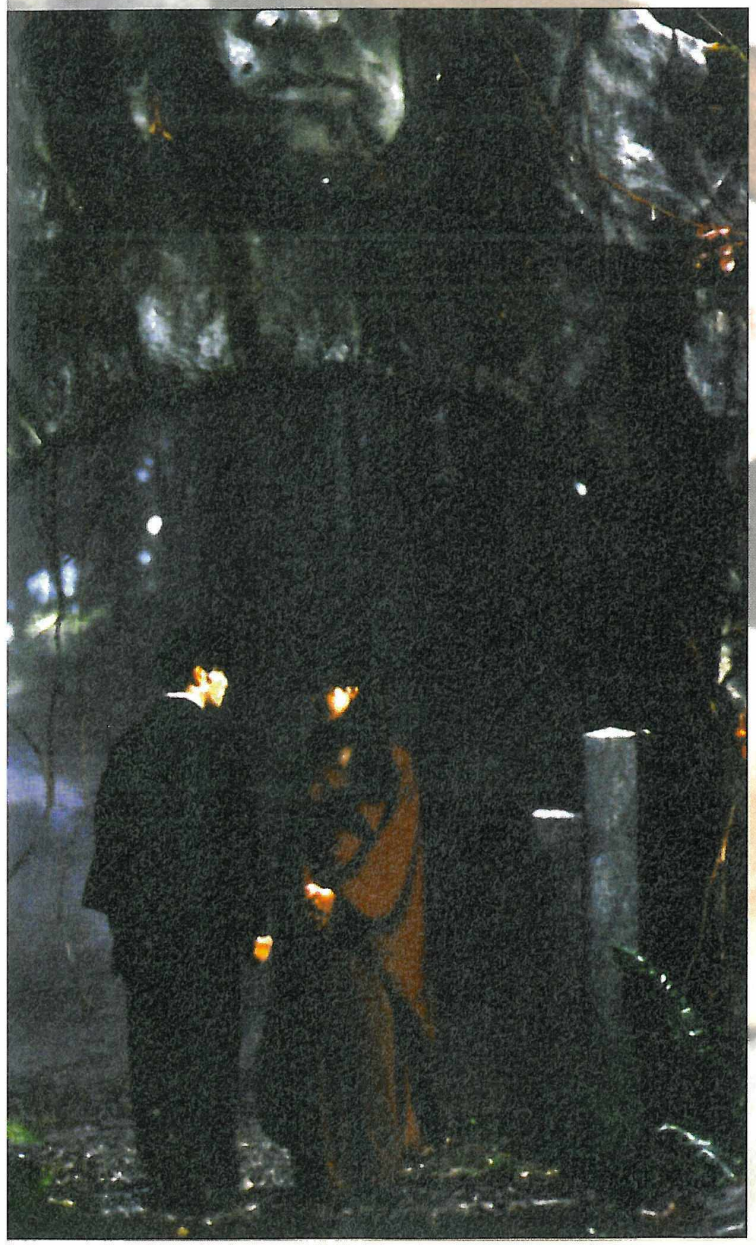
3 ANS DE PRÉPARATION, 2 ANS DE TOURNAGE

Christopher Gans est le réalisateur et le co-scénariste (avec Thierry Cazals) de Crying Freeman. Avant de se lancer dans la grande aventure du cinéma, il était journaliste, à Starfix, un magazine dédié au cinéma de genre, qu'il avait créé lui-même en 1983. C'est en 1991 qu'il prend connaissance de Crying Freeman, un Manga vendu par millions au Japon. Emballé par le genre, qu'il affectionne particulièrement, il décide aussitôt de travailler sur un script. Pour produire le film, Samuel Hadida semble coller parfaitement. Les deux hommes se connaissent depuis déjà quelques années, et ont déjà collaboré ensemble. Ils tombent d'accord, et après une longue préparation, ils s'envolent pour Vancouver, où sera tourné le film. Le responsable des décors, Douglas Higgins, va avoir du boulot devant lui, puisque Vancouver et ses environs devra à la fois servir de décors américains, canadiens et japonais. Mais il ne perd pas pied, et d'après des dessins de post-production exécutés par Alex McDowell (designer de The Crow), il va parvenir à faire des miracles. Le fait le plus marquant reste tout de même la fabrication de seize statues et d'un Bouddha de 7 mètres de haut par cinq sculpteurs... Pour le tournage, Christopher Gans a demandé à utiliser les pellicules Fuji, très demandées dans les années 60 par les cinéastes nippons, et qui donnent un style

anga

eeman

pleurer de bonheur



d'image particulier. Mais après, il restait à faire un bon film.... Et là, le jeune Français, pour son premier long métrage, n'a pas raté son envol.

DIGNE DE BRUCE LEE

"Crying Freeman est un film qui ne fera peut-être pas l'unanimité." déclarait Christopher Gans. Et pourtant, Crying Freeman est particulièrement bien fait. Si l'action est très présente, nous ne sommes pourtant pas face à un film à gros budget à la Stallone, ou les explosions couvrent l'écran panoramique du début à la fin. Ici, l'équilibre est maintenu entre les dialogues et les combats. Chaque personnage garde son mystère, et l'on sent dans le film toute l'inspiration asiatique du réalisateur. Il ne s'en cache d'ailleurs pas : "J'appartiens à une génération dont je suis très fier, celle des années soixante, qui a grandi avec des modèles héroïques qui n'avaient pas la peau blanche. Quand j'étais enfant, les héros de cinéma étaient asiatiques ou noirs. Avec mes amis, nous admirions Jim Brown et Bruce Lee. Je suis donc issu d'une culture profondément métissée et il était crucial pour moi de faire un film qui illustre ce métissage". Le résultat le prouve bien... L'autre fait impressionnant réside dans les combats, et notamment celui qui sert de bouquet final. Le mérite en revient à Mark Dacascos, l'acteur qui interprète Crying Freeman. C'est lui qui, avec le chef cascadeur Scott Ateah, a préparé la chorégraphie des combats. Et c'est remarquablement bien fait, ce qui n'étonnera personne, puisque Mark Dacascos est un "artiste martial", comme il le dit lui-même. Tout semble donc réuni, avec la présence de la charmante Julie Condra, pour que Crying Freeman soit un succès. L'atmosphère noire du film, ses combats spectaculaires et son scénario le prédestinent à la reconnaissance du public. C'est en tout cas le sentiment que nous avons eu...

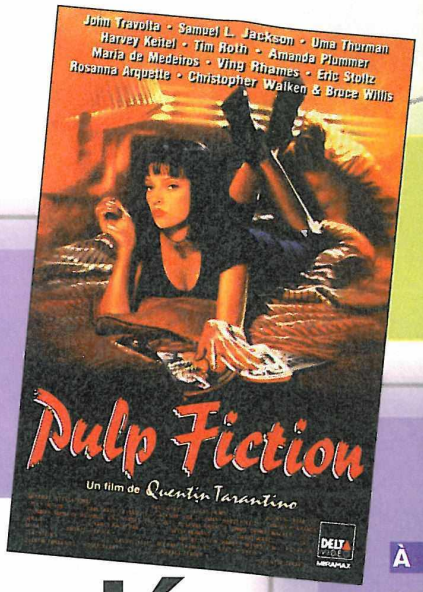
la VIDEO par Francis Monfredini

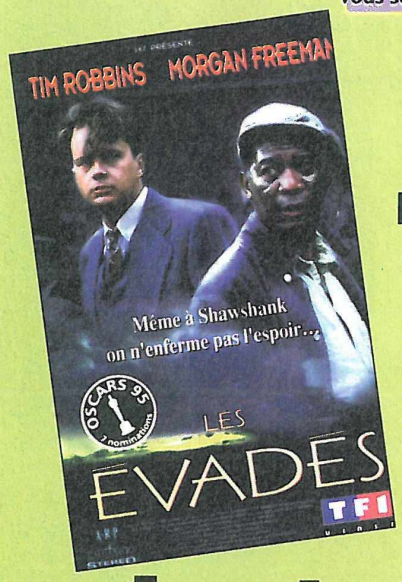
J'en ai vu des films, ce mois-ci, des bons, des très bons et d'autres si nuls qu'ils ne sont pas restés 10 minutes dans mon magnétoscope. J'en ai souffert, les yeux éclatés à 2 heures du matin ! Tout cela pour en extraire quelques-uns parmi les meilleurs (il y en a d'autres...), dont voici la sélection.

Pulp Fiction

DELTA VIDÉO • DISPONIBLE ACTUELLEMENT À LA VENTE EN K7 ET LD.

Palme d'Or au Festival de Cannes 1994, 7 nominations et Oscar du meilleur scénario 1995 (vous comprendrez pourquoi en voyant le film), Pulp Fiction a aussi été un nouveau tremplin pour la carrière cinématographique de John Travolta, qui est tout simplement excellent ! Dans ce film de Quentin Tarantino, vous verrez également Bruce Willis, toujours aussi bon, pour ne citer que lui. Mais tous les acteurs ont un rôle hors du commun ! C'est original, ça bouge à mort, c'est filmé de façon très stylée, les dialogues sont à pleurer... En un mot, vous serez surpris !

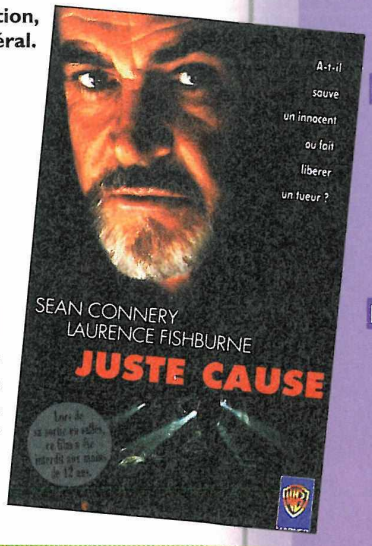




Les Évadés

TF1 VIDÉO • DISPONIBLE À LA VENTE LE 2 AVRIL.

Avec 7 nominations aux Oscars 1995, ce polar dans lequel on retrouve Tim Robbins (Top Gun) et Morgan Freeman (dernièrement dans Seven), n'est pas passé inaperçu. L'histoire est celle d'un jeune banquier condamné à la prison à vie pour le double meurtre de sa femme et son amant. Innocent, son seul objectif sera de s'évader. Malgré son apparente fragilité, malgré les brimades, les insultes et bien plus encore, il gardera pourtant toujours espoir. Les évadés, c'est 2h20 d'émotion, de subtilité et de poésie dans un univers carcéral. On n'enferme pas l'espoir...

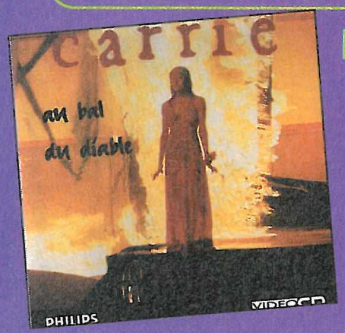


Juste Cause

WARNER HOME VIDÉO • DISPONIBLE ACTUELLEMENT À LA VENTE.

Interdit aux moins de 12 ans lors de sa sortie au cinéma, Juste Cause est un thriller au même titre que "Le silence des agneaux" (qui reste tout de même meilleur) ! Sean Connery, dans le rôle de Paul Amstrong, l'avocat, Laurence Fishburne dans le rôle de Tanny Brown, l'inspecteur de police, Ed Harris dans le rôle de Blair Sullivan, le psychopathe (j'me l'ferais bien celui-là) : un trio qui va vous balader tout au long du film. Il n'est pas possible de vous en dire plus au risque de dévoiler certaines parties croustillantes, mais sachez que le suspense est de premier ordre !

LES VIDÉO-CDS POUR SATURN



LES FILMS

- À la poursuite d'octobre rouge
- Annie Hall
- Carrie au bal du diable
- Danger immédiat
- Les diamants sont éternels
- Opération Tonnerre
- Raging Bull
- Rien que pour vos yeux
- Vivre et laisser mourir

LES DESSINS ANIMÉS

- Brisby et le secret de Nimh
- Les Schtroumpfs
- Poucelina

EN CASSETTE OU EN LASERDISC

À LA LOCATION

- Aux frontières du crime
- Best of the best 3
- Complot sanglant
- Digital man
- Fièvre
- Forget Paris
- Kabloonak
- Kickboxer sous contrat
- L'âme des guerriers
- L'amour en équation
- L'homme de guerre
- La loi du Talion
- Le sourire
- Le village des damnés
- Little Big Boss
- Mon ami Dodger
- My life
- Only the strong
- Rob Roy
- Soldier boyz
- Tank girl

À LA VENTE

- André (K7 et LD)
- Black Bayou
- Drop zone (le 4 avril)
- Dune (K7 et LD)
- Entretien avec un vampire
- Gangball
- Jump
- L'antre de la folie
- Le jeu du renard
- Rangoon (K7 et LD)
- Split images
- Stargate (K7 et LD)
- Triangle infernal

DESSIN ANIMÉ

- Coffret "Lucky Luke"
- Petit-ours (4 aventures)
- Petit-ours en visite (4 aventures)
- Petit-ours s'amuse bien (4 aventures)

DIVERS

- Collection "Histoires naturelles" cassette n°26
- Collection "National Géographic" 4 films à 69 F
- Collection "Science-Fiction" 9 films à 99 F environ
- Collection "The X files" Dossier 2 - Tooms
- Collection "Ticket Cinéma" 21 films à 99 F environ
- Jean-Pierre Rives Casque d'Or
- La légende des grands club Européens I & 2
- La légende des top-models Claudia Schiffer
- Madonna Intimes Confessions
- Pierre Palmade "Mon spectacle s'appelle reviens !"
- Remise en forme, La méthode Flo-Jo

Complétez votre collection !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Réassort,
6 Bvd du Général Leclerc 92115 CLICHY Cedex

☐ **Je commande les anciens numéros de MEGA FORCE**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)
(les numéros 1 et 2 sont épuisés)
(les numéros 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

N° ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐
☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

☐ **Je commande le Hors-Série SONIC**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :
..... FF

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....
ADRESSE : .....
.....
CP : .....
VILLE : .....
PAYS : .....
TÉL. : .....
AGE : .....

Tous les coups secrets de TEKKEN et...

KILLER INSTINCT
(SUPER NINTENDO)

TOSHINDEN
(PLAYSTATION)

MORTAL KOMBAT III
(SUPER NINTENDO - PLAYSTATION)

WEAPON LORD
(SUPER NINTENDO - MEGADRIVE)

STREET FIGHTER THE MOVIE
(SATURN - PLAYSTATION)

VIRTUA FIGHTER REMIX
(SATURN)

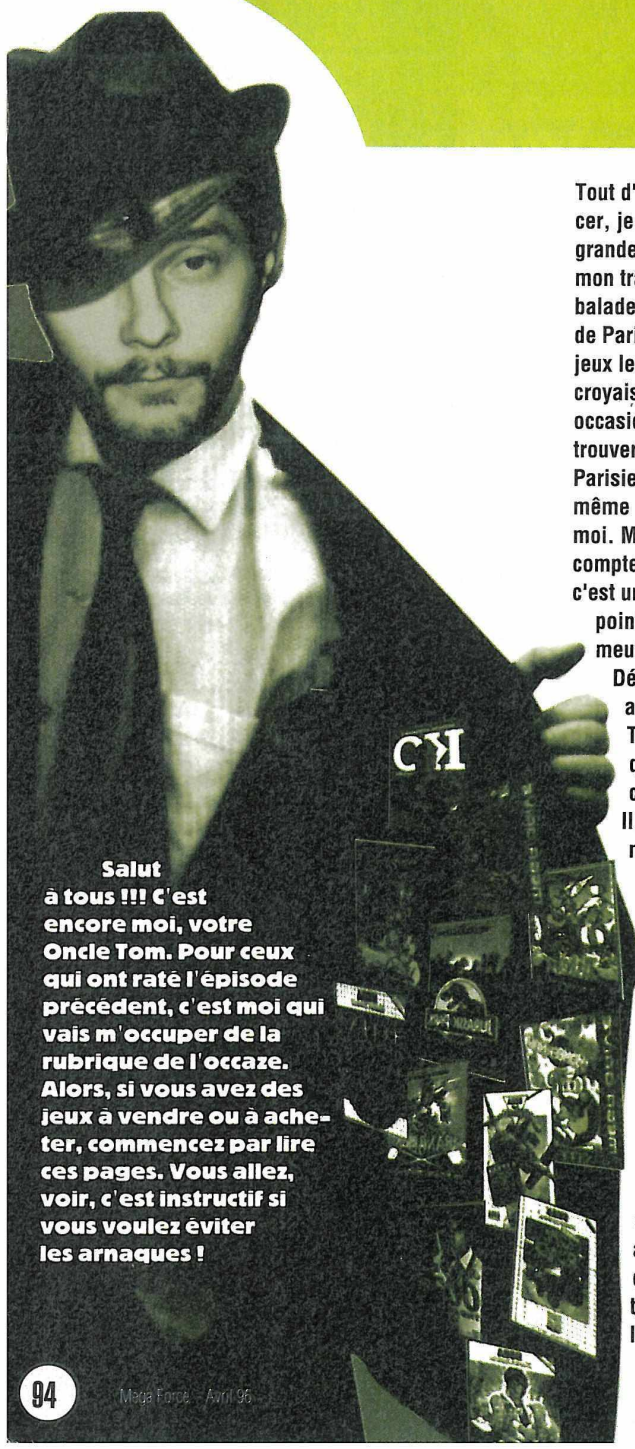
BON DE COMMANDE à retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA PRESS
6, boulevard du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex.

OUI, je veux recevoir le Hors-Série "SPECIAL BASTON" au prix de 30 FF. (port compris).

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Age ..... **Console** .....

Je joins un chèque de 30 FF pour la France métropolitaine (et de 40 FF. pour le reste du monde) à l'ordre de MEGA PRESS.

L'OCCAZE de l'On



Salut à tous !!! C'est encore moi, votre Oncle Tom. Pour ceux qui ont raté l'épisode précédent, c'est moi qui vais m'occuper de la rubrique de l'occaze. Alors, si vous avez des jeux à vendre ou à acheter, commencez par lire ces pages. Vous allez, voir, c'est instructif si vous voulez éviter les arnaques !

Tout d'abord, pour commencer, je dois vous avouer ma grande déception. Hé oui, mon travail, c'est de me balader dans les boutiques de Paris pour trouver les jeux les moins chers. Et je croyais aussi, par la même occasion, si je puis dire, trouver de jolies petites Parisiennes qui auraient la même passion que vous et moi. Mais je me suis rendu compte que les jeux vidéo, c'est un milieu de mâles, un point, c'est tout. Pas une meuf à l'horizon...

Déception !!! Tant pis, alors, parlons jeux. Tout d'abord, il faut que je vous explique comment ça marche. Il vous est déjà sûrement arrivé de vouloir vendre un jeu. Alors (sur les conseils d'un ami qui vous avait dit "va dans cette boutique, ce jeu-là, ils me l'ont repris 150 F."), vous êtes parti dans ce magasin et on vous a confirmé qu'on vous le rachetait... mais à 80 F ! Eh oui, ça arrive, il faut savoir que dans ces boutiques, c'est la loi de l'offre et de la demande qui marche. En fait, quand votre copain a vendu son jeu, il était rare et, quand vous vendez le vôtre, plein de gens ont fait la même démarche que vous, alors le vendeur s'est retrouvé avec plein d'exemplaires du même jeu. Comme il ne sait pas s'il pourra tous les revendre, il les reprend moins cher... Simple, non ?! Si je vous dis ça, c'est pour expliquer qu'il est impossible de faire une vraie cote des jeux d'occasion parce que l'offre et la demande sont différentes selon les boutiques. Le seul critère qui reste fixe, c'est l'ancienneté du jeu. Plus le jeu est récent, plus il sera repris à un bon prix. Normalement. Mais là aussi, c'est pas toujours vrai. Par exemple, prenons deux jeux : un relativement vieux, Street Fighter 2, et un autre plus récent, Le Roi Lion. Eh ben, on les trouvera souvent au même prix (environ 200 F.) parce que Street est un grand hit, une valeur sûre, un classique, quoi. Par contre, au niveau de la reprise, on vous rachètera Street moins cher que Le Roi Lion parce que ce dernier est plus récent. Eh non, ce n'est pas très logique, tout ça. Alors le mieux, c'est de se reporter au tableau que je vous ai concocté avec les prix les plus intéressants que j'ai trouvés dans les boutiques parisiennes, mais c'est juste à titre indicatif. Comme dernier conseil, je vous dirais de toujours bien vous renseigner. Renseignez-vous bien et, surtout, comparez bien les prix. Si vous aussi, vous trouvez des bons plans, n'hésitez pas à me les faire parvenir (Megaforce/Oncle Tom. 6 Bd du Gal Leclerc, 92 115 Clichy Cedex), on se fera un plaisir de les publier pour que tout le monde en profite. Allez, salut maintenant...

SONIC

C'est dans le numéro 1 de Megaforce qu'on pouvait lire le test de Sonic. Cet été-là (91), on découvrait enfin ce petit hérisson qui allait devenir la mascotte fétiche de Sega dans un jeu époustouflant de rapidité et de beauté. À l'époque, Megaforce ne notait pas les jeux mais le testeur était dithyrambique. Il avait sans doute pressenti que Sonic allait devenir LE poids lourd de la plate-forme, une véritable référence. La preuve en est que Sega a exploité le filon jusqu'à la corde puisque jusqu'à il y a un an, Sega sortait encore des suites basées sur le même principe et que ça marchait. Si vous ne connaissez pas encore, n'ayez plus l'air ridicule et achetez-le, il ne vaut vraiment pas cher.

PRIX : VENTE : 69 F
REPRISE : 30 F
NEUF : 199 F.*

le Tom

DES MEGATOPS POUR MOINS DE 200F

	VENTE	REPRISE	NEUF
PRIMAL RAGE	249	100	99
JURASSIC PARK	199	50	120*
JUNGLE STRIKE	249	70	249
NBA JAM TE	200	100	199
TRUE LIES	249	100	490
LE ROI LION	200	100	399
SOLEIL	249	150	449
ALADDIN	169	50	440
WORLD OF ILLUSION	99	30	199*
NHL 93	99	30	399*

COMMENTAIRE DU TABLEAU

Concernant le tableau, il faut savoir quelques petites choses. Tout d'abord, les prix sont en francs. Ensuite, "Vente" est la colonne dans laquelle vous trouverez les prix des jeux d'occasion, "Reprise" est celle qui indique à quel prix on vous rachètera votre jeu d'occasion et enfin "Neuf" est le prix du jeu neuf. "NC" signifie qu'on n'a pas eu le prix car le jeu n'est plus trouvable et "*" indique le dernier prix auquel le jeu a été vendu mais qu'il n'est plus trouvable. Il faut savoir que ce tableau n'est là qu'à titre indicatif car il s'agit des prix les plus intéressants recensés ici. Par exemple, vous trouverez difficilement une boutique qui rachètera Soleil à 150 F pour le revendre à 249. Ça veut dire qu'il vous faudra traîner dans les magasins pour trouver celui qui vous le reprendra à 150 F puis celui qui le vendra à 249. Là-dessus, bonne chasse...

KID CHAMELEON

Kid Chameleon fait partie de ces vieux titres qui nous foutent un petit coup de blues quand on y repense. Ah, nostalgie, quand tu nous tiens ! À cette époque, tous les jeux nous amusaient et quand on tombait sur un soft au-dessus du lot, c'était la fête. C'est ce qui s'est produit pour Kid qui proposait des tas de transformations pour le perso, des décors variés, soignés et une flopée de niveaux. De la plate-forme pure et dure qui nous emmenait dans un grand voyage en compagnie de ce petit sprite bien sympathoche. Bref, il s'agit là d'un jeu vraiment canon qui a fait délirer bien des joueurs car à l'époque, les programmeurs misaient tout sur l'intérêt du titre. Et ici, il est très grand. Vous pensez, avec une centaine de niveaux...

PRIX : VENTE : 79 F
REPRISE : 30 F
NEUF : NC

STREETS OF RAGE

Streets of Rage est un beat'em up qui a fait beaucoup de bruit à sa sortie, à l'automne 91. À l'époque, on pouvait lire dans Megaforce "c'est le meilleur beat'em up sur MD, les graphismes sont très beaux et la musique house cartonne un max". Un sacré voyage dans le temps, hein ?! Mais il faut avouer que seul mais surtout à deux, SoR dégageait un fun incroyable et que, s'il a été souvent copié, il fut rarement égalé. Humm, les bonnes bastons à coups de poing, de pied, de bouteilles, de couteaux, de battes avec en prime, les flics qui rappliquent quand c'est trop l'embrouille et, bien sûr, des boss. Même s'il a vieilli, Streets of Rage est encore relativement violent et reste à découvrir pour s'éclater avec le prétexte de combler ses lacunes. Un grand classique !

PRIX : VENTE : 99 F
REPRISE : 30 F
NEUF : 199 F.*

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

★ MEGADRIVE 32X ★

VENTE

Département 93

Vds 32X : 500F + vds ou éch. jeux M-CD, MD et 32X. Ecrire (+ timbre) à TRIOUX Bruno, 01 Rue Viollet le Duc, 93200 ST DENIS.

★ GAME GEAR ★

VENTE

Département 45

Vds GG + 4 jeux (Asterix, Fatal Fury, Chakan) le lot : 600F. Tél. à Leny au 38 65 50 22.

Département 69

Vds GAME GEAR + 10 jeux prix canon : 700F. Tél. à Adrien au 74 05 13 04 ou écrire à Adrien LOMBARDO, La Raie, Valsonne 69170.

★ MASTER SYSTEM ★

ACHAT

Département 51

Recherche sur Reims (MARNE 51) MASTER SYSTEM II + 2 manettes. Ecrire à Mr LOMBARD Erwan, 1 Allée Jacques Simon, 51100 REIMS.

VENTE

Département 44

Vends MASTER SYSTEM II + 47 jeux (Mickey, Donald, Asterix, Wonderboy, Sonic, Ecco...) + pro action replay, prix : 1000F. jeux livrés sans boite, ni livret. Tél. à Jean-Charles au 40 34 24 59.

Département 60

Vds MASTER SYSTEM 18 jeux : 1300F si possible vente détaillée. Tél. au 44 87 16 67.

Département 71

Vds jeux MASTER SYSTEM Vigilante : 40F, Alex Kidd : 50F, Sonic : 40F, Mickey : 40F, Dick Tracy : 60F, Wonderboy 3 : 60F, Donald : 60F, World Soccer : 40F. Téléphoner à Florent au 85 41 60 04.

Département 76

Vds MS avec inclu Alex Kidd + 9 jeux (Ghost Busters, Sonic 2, Double Dragon, Asterix, Hangoon, World Grand Prix, Super Tennis, Wonder Boy et the Ninja) le tout : 1500F. Tél. après 19H au 35 31 68 33.

Département 86

Vds MS 2 + 1 manette + pist. + 10 jeux (Sonic Chaos, Donald, Op. Wolf, Asterix...) valeur : 4000F, cédé : 700F. Tél. après 20H au 49 98 70 06 ou écrire à MARTIN Henri, 86120 LE BOURG BEUXES.

★ MEGA-CD ★

CONTACT

Département 77

Ech. Mega-CD II + 2 jeux contre MD 32X ou vds Mega-CD II + 2 jeux. Tél. à Mickael au 64 36 03 39.

VENTE

Département 31

Vends MEGA-CD + MEGADRIVE + 11 jeux MEGA-CD (Surgical Strike, Earthworm Jim, Dune, Sylpheed, NBA JAM, Thunderhawk, NHL, Final Fight...) + 2 jeux MEGADRIVE + 2 manettes. Le tout : 1900F. Téléphoner le soir au 61 49 72 08.

Département 37

Vds MEGA-CD + 4 jeux (T. Alley, F. Fight) + 14 Mega Force : 800F, jeux MD : 200F (Earthworm Jim, JK. Strike, F. Bach) 6 jeux MASTER SYSTEM : 300F (R-Type, A. Burner). Téléphoner au 47 54 50 33 le soir.

Département 50

Vds MEGA-CD + MEGADRIVE + 4 jeux : 1200F (ou séparément). Tél. au 33 68 33 27.

Département 67

Vds MEGA-CD 2 + MEGADRIVE + 4 jeux MEGA-CD + 12 MD TBE, prix : 2100F frais exp. compris. Téléphoner à Nicolas au 88 40 10 93.

Département 85

Vds MEGA-CD 2 + 3 jeux (Sonic CD, Pitfall, Ecco) : 900F et vds GG + 3 jeux, le tout : 500F. Téléphoner au 51 30 30 78 à Laurent entre 19H et 20H ou écrire à GUIET Laurent, La Terriere, 11 Rue des Resinieres, 85360 LA TRANCHE SUR MER.

Département 94

Vds M-CD 2, MD 2, 2 man. 6 boutons + rallonge man. + FIFA 95, Theme Park, Dune CD, Quadrapleur EA, + John Madden 95... le tout : 800F à déb. Tél. à Julien après 18H au 49 77 69 43.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 28

Ach. jeux de voiture sur MD F1 Virtua Racing, Super Monaco GP, Ayrton Senna. Tél. au 37 31 47 88.

Département 53

Achète MEGADRIVE 2 avec 1 manette sans jeu : 250F maxi. Tél. à Bruno au 43 00 48 26.

Département 59

Ach. Moonwalker sur MD entre 100F et 200F. Ach. jeux MCD 250F maxi. Tél. à Christèle DURR, 124 Rue de Marcq, 59290 WASQUEHAL.

Département 60

Ach. Dune 2, Worms, Soleil, Urban Strike, Phantom 2040, Rock'n Roll Racing, Castlevania... Tél. à Denis après 18H au 44 53 41 80.

Département 77

Ach. jeux sur MD FIFA 96 : 200F, Power Drive : 160F, SSF2 : 120F. Tél. à Benoît au 60 96 46 40.

CONTACT

Département 34

Ech. MK3 et autres, recherche Phantasy Star 4 ou ach. ce jeu. Recherche aussi Shining Force 1, PS3, Royal Rumble. Tél. après 20H au 67 62 51 62.

Département 46

Donne Mickey Mania contre Spirou ou Asterix ou Power Drive. Tél. au 65 37 06 28 après 20H ou écrire à MR CHOCHOY, les Ambaysses, 46200 SOUILLAC.

Département 62

Echange jeux MEGADRIVE (Theme Park, NBA JAM, Street of Rage 3...) contre toutes propositon. Téléphoner au 21 45 10 82.

Echange MEGADRIVE + 3 manettes + 3 jeux (Mavi Mallard, FIFA 96 + SNIN + 1 manette + 1 jeu DBZ 2) + 4 jeux MS (Moonwalker, Chuck Rock...) contre Saturn + 1 man. + avec ou sans jeu. Tél. à Laurent en semaine après 17H au 21 53 94 59.

Ech. MEGADRIVE + 2 manettes + 20 jeux (Vectorman, la Legend de Thor, Earthworm Jim, Aladdin...) + MCD2 + 3 jeux (Road Avenger, Brutal...) contre Saturn + 2, 3 ou 4 jeux. Téléphoner à Gaël au 21 39 92 25.

Département 88

Echange MEGADRIVE + 2 pad 6 boutons + 1 pad 3 boutons + Mortal Kombat 3 + Light Crusader + Street Racer + Sonic 2 contre Saturn + 1 pad + 1 jeu. Téléphoner après 18H au 29 37 21 29.

VENTE

Département 02

Vds MEGADRIVE + 2 manettes + 4 jeux (Eternal Champion, les JO d'hiver, Sonic Space Harrier II) en TBE le tout : 800F à déb. frais de port inclus. Téléphoner à Aurélien après 17H au 23 52 52 08.

Département 03

Vds MD + Mega-CD + 10 jeux CD + 3 jeux M-CD + 10 jeux CD + 3 jeux MD. Tél. au 70 97 83 00.

Département 11

Vends MEGADRIVE + 1 manette 6 boutons + 1 manette joystic Fire + 9 jeux (Mortal Kombat 2, Virtua Racing...). Vds M-CD avec 3 jeux (Thunderhawk, Road Avenger, Tom Cat Alley) le tout : 1200F. Tél. à Jean-Marie au 68 20 11 13 ou écrire à DELOUSTAL J-M, Lescale Puivert, 11230 CHALABRE.

Département 13

Vds MD + 2 pads : 200F. Vds Micro Machines II : 120F, PGA Tour III : 120F. Tél. à Stéphane au 91 31 55 21.

Vds MD + M-CD + 45 jeux MEGADRIVE + 17 jeux M-CD, prix : 6000F + 4 pad + game genie + livres codes. Téléphoner à Mickael au 91 46 06 17.

Département 14

Vds MD + 2 pads dont 1 pad6 boutons + FIFA 95, Dune 2, EA Hockey + Ecco + Batman 2 + Sonic 1, prix à débattre et vds aussi GB + Linx. Tél. à Arnaud pas le matin SVP au 31 94 32 78.

Département 21

Vds ou éch. Light Crusader (état neuf, prix : 300F ou contre Phantasy Star 4, Earthworm Jim 2, NBA Live 96, NHL 96). Tél. au 80 65 29 12.

Département 24

Vds MD 1 + 2 manettes + 2 manettes infra rouges + 8 jeux (Cool Spot, Landstalker, Aladdin...) + 32 X avec Star Wars + joystick 6 boutons : 2600F. Téléphoner après 19H30 au 53 23 29 11.

Département 28

Vds jeux MD FIFA 94 : 90F, Theme Park : 200F, Royal Rumble : 90F, Winter Olympic : 90F, NBA JAM : 110F, Road Rash 2 : 80F, Sckitchin : 70F, Robinson Basket : 55F, WC USA 94 : 80F, Hockey 93 : 90F. Tél. au 37 66 20 78 ou écrire à BOUCHERON Sylvain, 60 B rue de Kromeriz, 28200 CHATEAUDUN.

Département 31

Vds MEGADRIVE 2 + M-CD 2 + 32X + 5 jeux MD (DBZ, MK2...) + 5 CD (Night Trap...) + 1 jeu 32X (Cosmic Carnage) + Menacer + 3 pads dont 2 speciaux + sacoche de rangement, prix : 1800F, valeur : 3000F. Tél. au 61 82 48 14.

Vds jeux MD avec boîte et notice de 100F à 350F selon jeux (Sonic, Coolspot, DD3, Earthworm Jim 2) en bon état (neuf). Tél. au 61 07 03 88 à Matthieu (répondeur, laissez message).

Département 33

Vds MEGADRIVE + 2 manettes turbo + Sonic 2 et 3, Knuckles + Flashback + FIFA 95, Urban Strike, Lethal Enforcer + Mr Nutz, Wonderboy 3, Alteread Beast : 1000F. Téléphoner au 56 29 02 04.

Département 40

Vds MD + 4 man. (2 à 6 boutons) + Lethal Enforcer (jeu + pistolet) + adapt. jap. + adapt. 4 man. + 30 jeux (FIFA 95, NBA 96, F1, VR, Pete Sampras, Psycho Pinball...) prix : 3000F. Tél. au 58 78 43 63.

Département 43

Vds MEGADRIVE + 3 manettes dont 2 à 6 boutons + 9 jeux (Sonic et Knuckles, Batman et Robin, Micro Machine 2, FIFA 95) prix : 1200F. Téléphoner après 18H à Wilfried au 71 00 43 09.

Vds jeux MEGADRIVE Tiny Toon 1, Tazmania 1, Alien 3, Asterix 1 : 100F et Sonic 1, Super Thunder Blade, Snake Rattle and Roll, Another World : 50F. Tél. à partir de 18H30 au 71 59 41 79.

Département 44

Vds sur MD Megagames 2 : 120F, S. Rage 2 : 130F, Rocket Knight : 150F, éch. 2 de ces jeux contre MK3, Light Crusader. Tél. à Christophe entre 17H et 19H au 40 03 83 12 ou écrire à MANDIN Christophe, 16 Av. des Acacias, 44140 AIGREFEUILLE SUR MAINE.

Département 45

Vds MD : 380F, Sonic 2 : 80F, Megagames 2 : 80F, Landstalker : 230F, Micro Machine 2 : 230F, NHL95 : 140F, La Legende de Thor : 300F, Vectorman : 315F, le tout : 1500F soit -15% et vds aussi GG + 6 jeux : faire offre. Tél. à William aux heures de repas au 38 45 14 57 ou écrire à DUNAND William, 9 Rue Fontaine Ladurée, 45130 MEUNG SUR LOIRE.

Département 49

Vds MD II + 9 jeux (MKII, FIFA 95, DBZ, Landstalker, Pond II, Batman Returns, Global Gladiator...) + 3 man. dont une 6 boutons ou l'échange contre 1 Saturn sans jeu ni man. Tél. à Alan au 41 82 64 41.

Département 54

Vends 7 jeux sur MEGADRIVE : Soleil, Tiny Toons, Flashback, Micro Machine, Out Run, Flashback, Micro Machine, Out Run, FIFA 95, Turtles, pièce 210F frais d'envoi compris, le tout : 1250F. Tél. au 83 20 99 52 ou écrire à MAUREL Michael, Le Gremillon, 41 Allée de la Gerboise, 54420 PULNOY.

Département 57

Vds jeux Flashback : 200F, Kid Chameleon : 100F, Global Gladiators : 100F, Streets of Rage : 100F, Lemmings : 150F, FIFA Soccer : 100F... Téléphoner au 82 57 18 91 ou écrire à HERVAUD Lionel, 66 bis Av. de Metz, 57290 FAMECK.

Département 58

Vds MD + Mega CD + de nombreux jeux, le tout : 2000F ou éch. contre une Saturn en bon état. Tél. de 9H à 12H et 14H à 19H au 86 50 94 55.

Département 59

Vds jeux MD 150F E-swat Dick Tracy Quackshot : 100F, XDR Crying Space Harrie 2, vds magazine joypad Tilt, Super Sonic. Ecrire à GONZALES Thierry, 23 rue Mexico, 59000 LILLE.

Vds MD 2 (encore garantie) + 4 man. + 8 jeux (Landstalker, Street Racer...) + GG + 19 jeux (Sonic, Mickey 1 et 2...) + G Boy + Bat. + 5 jeux (Coolspot...) cédé pour 2800F le tout en TBE. Ecrire à COLIN J., 14 Rue Picasso, 59370 MONS EN BAROEUL.

Département 61

Vends SSFII + cass. vidéo : 300F, Ristar : 150F ou échange contre Donald in Mavi Mallard. Téléphoner à Thomas COSTAD au 33 66 36 53.

Département 62

Vds MD1 + 2 man. + 19 jeux + pro action replay 2 (ex. de jeux Judge Dredd, FIFA 95, Pete Sampras, Mortal Kombat...) : 2700F. Tél. après 19H au 21 37 72 47.

Vends jeux MEGADRIVE en TB état NBA Live 95, NHL 95, SSF2, DBZ : 175F, VR, MK2, NBA JAM, Earthworm Jim : 150F, FIFA Soccer : 100F, échange sur Sat. NHL Hockey All Star. Téléphoner à Laurent au 21 97 82 71 ou écrire à PHELIPPEAU Laurent, 106 rue Pablo Neruda, 62100 CALAIS.

Vds jeux MD 100F le jeu. Recherche anciens numéros (Mega Force...) en TBE. Ecrire à ECOMARD David, 522 Rue des Jonquilles, 62610 ARDRES, tél. : 21 82 35 59.

Département 64

Vds MD 2 + 2 man. + 4 jeux le tout en TBE, possibilité de vente au détail. Tél. au 59 84 73 06.

Département 66

Vds jeux MD Mega Games II : 40F, NBA JAM of Road Rash : 80F, Where in time is carmen Sandiego : 80F ou éch. 2 jeux contre Rocket Knight. Tél. au 68 92 36 88 après 17H30 ou écrire à GABEL Sébastien, 36 Rue de l'Orée du Bois, 66240 ST ESTEVE.

Département 69

Vds MK3 : 300F + Sonic et Knuckles : 150F et manette 6 boutons : 50F. Tél. à Xavier après 18H au 78 08 78 85 ou écrire à GONDELMANN Xavier, 7 Allée du Bois des cotes, 69300 CALUIRE ET CUIRE.

Vends nombreux jeux MEGADRIVE en tous genres (aventure, sport, action, stratégie, plate-forme...). Téléphoner au 72 27 16 10.

RACHAT & ECHANGE

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

V.P.C
IS / CONSOLES PARIS / CD-ROM
des Fossés St Bernard 17 rue des Écoles
75005 PARIS 75005 PARIS
43 290 290 (1) 46 33 68 68

NOUVEAU !
PARIS 6 ème — 56 Bd St Michel — 75006 PARIS — (1) 43 25 85 55
PARIS 16 ème — 137 avenue Victor Hugo — 75116 PARIS — (1) 44 05 00 55
AMIENS (80) — 19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins — 80000 AMIENS — 22 97 88 88
ANTONY (92) — 25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY — (1) 46 665 666
ST DENIS (93) — Centre commercial St Denis Basilique, 6 passage des Arbalétriers — 93200 St DENIS — (1) 42 43 01 01

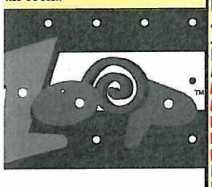
FIN AVRIL
CRETEIL (94) — 5 RUE DU GENERAL-LECLERC (ENTRÉE RUE PIETONNE) — 94000 CRETEIL
VERSAILLES (78) — 16 rue de la Paroisse — 78100 VERSAILLES — (1) 39 50 51 51
COMPIEGNE (60) — 37 cours Guynemer — 60200 COMPIEGNE — 44 20 52 52
POITIERS (86) — 12 rue Gaston Hulin — 86000 POITIERS — 49 50 58 58
TOULOUSE (31) — 14 rue Temponières (angle rue St Rome) — 31000 TOULOUSE — 61 216 216

NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT PAR TELEPHONE AU 36 685 686 ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE...

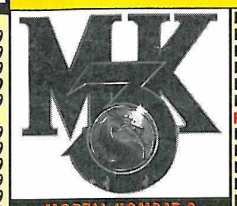
+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

MASTER SYSTEM

ACCESSOIRES MASTER SYSTEM	
NETTE	59
TION REPLAY PRO	249
APTATEUR SECTEUR	99
YSTICK - PROMOTION !	49
SE PERITEL	99
JEUX MASTER SYSTEM NEUFS	
AMPIONSHIP HOCKEY	269
SERT SPEEDSTRAP	199
SERT STRIKE	139
AGON - LA VIE DE BRUCE LEE	199
CKEY MOUSE 2 - LAND OF ILL	149
ROMACHINES	249
RTAL KOMBAT	299
RTAL KOMBAT 2	299
BOCOP VS TERMINATOR	199
NIC CHAOS	139
EEDY GONZALES	299
R WARS	199
UX MASTER SYSTEM D'OCCASIONS	
ER BURNER	99
CK ROCK	99
URO RACER	99
OULS'N GHOSTS	99
AVY WEIGHT CHAMP	99
IANA JONES	99
NG FU KID	79
RD OF THE SWORD	79
CKEY MOUSE-CASTLE OF ILL	99
ONWALKER	79
MPIC GOLD	159
PULOUS	159
YPE	79
NIC	79
R WARS	139
ER MONACO GP	99
INIS ACE	99
MINATOR	99
NDER BLADE	79
TMA 4	179
ILANTE	79
MBLEDON	79
NTER OLYMPICS	179
NDER BOY 3	99
RLD SOCCER	79



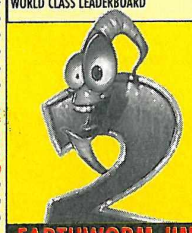
ZOOP
EGADRIVE 249F
TURN 369F



MORTAL KOMBAT 3
G.GEAR 299F
MEGADRIVE 449F

GAME GEAR

CONSOLES & ACCESSOIRES	
GAME GEAR NEUVE	599
GAME GEAR OCCASION	399
LOUPE	69
ADAPTATEUR SECTEUR	49
BATTERIE PORTABLE 2 HEURES	149
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99
SACOCHE DE TRANSPORT	99
ACTION REPLAY PRO 2	249
JEUX NEUFS	
ALADDIN	249
ARENA	299
BATMAN FOREVER	199
BONKERS	149
CHAMPIONSHIP HOCKEY	269
COFFRET ASTERIX - GG	199
DAFFY DUCK	299
ROAD RUNNER	99
DR. ROBOTNIK	199
DYNAMITE HEADDY	149
ECCO 2	149
F-1 CHAMPIONSHIP	99
FIFA 96	299
GAME PACK 4 JEUX EN 1	199
GARFIELD	299
HURRICANES	299
JOHN MADDEN 96	299
JUDGE DREDD	199
KAWASAKI BIKES	199
MARKOS MAGIC FOOTBALL	199
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND	199
MORTAL KOMBAT 3	299
NBA JAM	149
NBA JAM JAP	99
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
NFL QBACK	199
NHL 96	299
OPERATION STARFISH	269
PETE SAMPRAS TENNIS	269
PGA TOUR 96	299
PGA TOUR GOLF	269
PGA TOUR GOLF 2	269
PHANTOM 2040	199
POWER DRIVE	249
POWER RANGERS 2	299
PRIMAL RAGE	269
REN & STIMPY	99
RETOUR DU JEDI	299
RETURN OF JEDI (US)	299
RISE OF THE ROBOTS	249
RISTAR	149
SCHTROUMPFS (LES)	199
SONIC CHAOS	129
SONIC DRIFT RACING	299
SONIC TRIPLE TROUBLE	149
SPEEDY GONZALES	199
STARGATE	99
STREETS OF RAGE 2	269
STRIDER RETURNS	99
STRIKER	149
SUPER COLUMNS	149
TAILS ADVENTURES	299
TEMPO JR	299
TERMINATOR	199
TRUE LIES	99
VR TROOPERS	299
WIZARD PINBALL	99
X MEN 2	249
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
DONALD DUCK	139
DRAGON CRYSTAL	99
FORMULA 1	189
OLYMPIC GOLD	149
PSYCHIC WORLD	79
STREETS OF RAGE	139
STREETS OF RAGE 2	179
SUPER KICK OFF	99
SUPER MONACO GP	99
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	149
ULTIMATE SOCCER	139
WORLD CLASS LEADERBOARD	79



EARTHWORM JIM 2
MEGADRIVE 449F

GRATUIT ! BONS D'ACHATS 200F

REVENDEZ-NOUS VOTRE ANCIENNE CONSOLE POUR UNE SATURN !

MEGA-CD / 32X

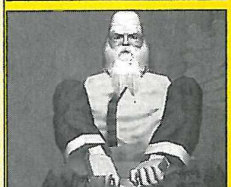
PROMOTIONS ACCESSOIRES	
MEGA-CD 2 NEUF	799
MEGA-CD 2 D'OCCASION	549
32-X NEUF	799
32-X D'OCCASION	549
ADAP. CD-X JEUX JAP & US MEGA-CD	249
JEUX MEGA-CD NEUFS	
DUNGEON MASTER II	199
ETERNAL CHAMPION	299
FATAL FURY SPECIAL	399
FORMULA ONE	449
LETHAL ENFORCERS + PISTOLET	199
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
NBA JAM	99
PITFALL	149
SAMOURAI SHODOWN	349
SHINING FORCE	449
THEME PARK	299
MEGA-CD JEUX D'OCCASIONS	
CHUCK ROCK 2	139
DUNE	269
ECCO THE DOLPHIN	139
FIFA SOCCER	169
GROUND ZERO TEXAS	169
NIGHT TRAP	269
SUPREME WARRIOR	139
TOMCAT ALLEY (VF)	299
JEUX 32-X NEUFS	
FIFA 96	449
KOLIBRI	449
MORTAL KOMBAT 2	99
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	99
NIGHT TRAP (32X+CD)	399
VIRTUA FIGHTER	449
JEUX 32-X D'OCCASIONS	
COSMIC CARNAGE	139
DOOM	249
KNUCKLES CHAOTIX	279
METAL HEAD	269
STAR WARS ARCADE	199
VIRTUA RACING DE LUXE	249

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 2 NEUVE	499
CONSOLE MEGADRIVE 2 OCCASION	349
CONSOLE MEGADRIVE 1 OCCASION	299
MANETTE 6 BOUTONS COMP.	79
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	199
JOYSTICK QUICKFIRE	49
PISTOLET LETHAL ENFORCER	99
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR 4 JOUEURS SEGA	299
ADAPTATEUR 4 JOUEURS E.A	199
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	99
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	369
ALADDIN	299
ALIEN SOLDIER	199
AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	449
BATMAN FOREVER	299
BUBSY 2	199
CHUCK ROCK 2	299
COMIX ZONE	429
L'ILE AUX PIRATES	349
DAVIS CUP TENNIS	299
DEMOLITION MAN	199
DONALD IN MAUI MALLARD	449
DRAGON'S REVENGE	369
DYNAMITE HEADDY	199
FEVER PITCH SOCCER	199
GRETZKY HOCKEY	399
HURRICANES	399
INCREDIBLE HULK	299
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369
KAWASAKI SUP. BIKES	299
KICK OFF 3	199
LEGENDE DE THOR	449
LEMMINGS 2	199
LHX ATTACK CHOPPER	149
LIGHT CRUSADER (VF)	449
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
MC DONALDS'GLOBAL GLADIATOR	149
MEGA SWIV	199
MORTAL KOMBAT 2	199
MS PACMAN	249
NBA ACTION 95	399
NBA JAM	99
NBA LIVE 96	399
NFL-QBACK CLUB	299
NHL 95	249
NIGEL MANSELL INDY CAR	249
OOZE (THE)	299
PAC PANIC	249
PAGEMASTER	199
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4	449
POWER DRIVE	299
POWER MONGER	199
PRIMAL RAGE	399
PROBOTECTOR	199
PSG FOOTBALL	199
PSYCHO PINBALL	299
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	249
RISTAR	199
ROAD RASH 3	399
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	199
RUGBY E.A.	249
SAMURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	249
SEGA SPORTS 1	299
SEPARATION ANXIETY	299
SHAQ FU	149
SHINING FORCE	249
SHINING FORCE 2	369
SOLEIL RPG V.F	449
SONIC & KNUCKLES	199
SONIC 2	169
SONIC COMPILATION	199
SONIC SPINBALL	199
SPEEDY GONZALES	299
SPIROU	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
STARGATE	169
STREET RACER	249
STREETS OF RAGE 3	449
STRIKER	449
SUPER STREET FIGHTER 2	499
SUPERMAN DEATH AND RETURN	199
THEME PARK	449
TINY TOONS	199
TITI ET GROS MINET	299
TOTAL FOOTBALL	349
TOUGHMAN CONTEST BOXING	399
ULTIMATE SOCCER	199
VECTORMAN	399
VR TROOPERS	399
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	469
WORMS	369
YOGI BEAR	149
ZOOP	249
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
AGASSI	169
ALIEN SOLDIER	139
BATMAN FOREVER	199
BILL WALSH FOOTBALL	199
CANNON FODDER	139
CHUCK ROCK 2	169
COOL SPOT	139
DAVIS CUP TENNIS	199
DRAGON'S FURY	275
ETERNAL CHAMPIONS	129
F 22 INTERCEPTOR	169
FEVER PITCH SOCCER	139
FOREMAN FOR REAL	279
GRETZKY HOCKEY	279
HYPER DUNK	139
J. MADDEN FOOTBALL 95	199
JUNGLE STRIKE	249
KICK OFF 3	139
LANDSTALKER	275
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
LOTUS 2	139
MC DONALD'S TREASURELAND	269
MEGA TURRICAN	139
NBA LIVE 95	169
NHLPA HOCKEY 94	199
OLYMPIC GOLD	249
PETE SAMPRAS 96	249
PGA TOUR GOLF 2	275
POWER MONGER	139
PRIMAL RAGE	279
RISE OF THE ROBOTS	169
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	139
ROI LION (LE)	249
SAMURAI SHODOWN	299
SPIROU	279

SATURN 32 BITS

SATURN + MANETTE + MEMOIRE	
+ BONS ACHATS 200F	2190
SATURN + MANETTE + MEMOIRE +	
DAYTONA USA + B.ACHAT 200F	2590
ACCESSOIRES	
VIRTUA STICK	299
ARCADE RACER (VOLANT)	449
CARTE VIDEO MPEG + CD DEMO	1190
CD-PHOTO KODAK	169
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	149
2 MANETTES INFRA-ROUGE	299
ADAP. UNIVERSEL JEUX US/JAP	199
JEUX SATURN NEUFS	
ALIEN TRILOGY	399
BUG	399
D. (V.F)	399
DAYTONA USA	399
DRAGON BALL Z	399
FIFA 96	399
GUNDAM	399
HANG ON GP 95	399
HI OCTANE	369
JOHNNY BAZOOKATONE	349
MORTAL KOMBAT 2 (FR)	399
NBA JAM T.E	399
PANZER DRAGON	449
PRIMAL RAGE	349
RAYMAN	399
REVOLUTION X	399
SEGA RALLY	399
SHINOBI-X	349
SIM CITY 2000	399
STREET FIGHTER ZERO (JAP)	449
THEME PARK	399
VAMPIRE (JAP)	TEL
VIRTUA COP	349
VIRTUA COP + PISTOLET	499
VIRTUA FIGHTER 2	399
WORMS	349
X-MEN	399
JEUX SATURN D'OCCASIONS	
CLOCKWORK KNIGHT	149
CYBER SPEEDWAY	269
DAYTONA USA (FR)	199
MANOIR DES AMES PERDUES	269
MYST (VF)	269
NHL HOCKEY	269
PANZER DRAGON	279



V.FIGHTER 2 399F

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 386 215 603

COMMANDEZ FACILEMENT

TELEPHONE 36 685 686
3615 SCORE GAMES

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client |_|_|_|_|_|

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

ME 04/96

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

Département 74

Vds MD + 13 jeux (Sonic 1, Ecco 2, Asterix and the Great Rescue, Asterix et le Pouvoir des Dieux, Mortal Kombat II, Sonic et Knuckles...) + 3 pads (une 6 boutons) : 1500F à déb. Tél. au 50 01 38 92 ou écrire à ARBONA Bruno, Les biolles, 74150 BOUSSY.

Département 75

Vds 25 jeux MD Wimbledon, FIFA 95, NHL 95, Sonic 2. Ach. nouveautés. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 Rue de Patay, 75013 PARIS.

Vends MEGADRIVE 2 + 9 jeux dont Sonic 3, Sonic et Knuckles, Dynamite, Headdy, Ecco 2 + 3 manettes + bible des astuces, TBE, prix à déb. Téléphoner à Antoine au 43 61 07 47.

Vends jeux MEGADRIVE Soleil : 200F, Sonic Spinball : 150F, Block Out (Tetris en 3 dimensions 2 joueurs) : 100F. Tél. au 43 42 98 13 après 18H.

Vends MEGADRIVE + 7 jeux 2 pads + MEGA-CD + 6 jeux + 32 X + 3 jeux le tout : 1800F. Téléphoner à David après 18H au 45 43 07 73.

Vds MD 2 + 9 jeux dont Sonic 3, Sonic et Knuckles, Dynamite Headdy, Ecco 2 + 3 manettes, Bible des astuces, TBE prix à déb. Tél. au 43 61 07 47.

Vds MD II + 8 jeux dont D. Headdy, ECco II, Sonic & Knuckles, Sonic III et 2 man. 6 boutons TBE : 1150F. Tél. à Antoine au 43 61 07 47.

Vends MEGADRIVE + 10 jeux (Aladdin, Jurassic Park, Soleil, Tiger...) + 3 manettes le tout : 850F. Tél. après 18H au 42 93 52 16.

Département 76

Vds 36 jeux MD (EWJ, Ristar, Mr Nutz, Micro Machines 2, Urban Strike, Bubsy 2, NBA JAM, Sonic 4...) prix de 100F à 200F et ach. jeux Saturn. Ecrire à Eric PREVOT, 17 Rue de la Trinité, 76260 EU.

Vends MD 2 + 4 pads + 20 jeux (Ecco 2, Earthworm Jim, Legend de Thor, Landstalker, Mickey Mania, NBA JAM, Dune 2...). Vends aussi GAME BOY + 4 jeux + acc. Téléphoner après 18H au 35 08 56 61.

Vends Knuckles Chaotix, Earthworm Jim, FIFA 95 : 170F un ou 470F les 3 port compris. Achète FIFA 96 32X : 300F, MM2 : 180F, Theme Park : 220F. Téléphoner à Charles après 18H au 35 56 93 25.

Département 77

Vends MEGADRIVE 2 + 23 jeux + 2 pads dont une 6 boutons + MEGA-CD2 + 5 jeux + boîte en TBE, prix : 3000F le tout ou 1800F MD + jeux et 1400F MEGA-CD + jeux. Téléphoner au 64 63 50 72 ou écrire à MACHAZEK Daniel, 3 rue Cyprien Borgnon, 77860 COUILLY PONT AUX DAMES.

Vends MEGADRIVE + fusil + manettes à infra rouge + 12 jeux, prix : 1400F + GAME GEAR + jeu, prix : 300F. Téléphoner au 64 67 37 11.

Vends MEGADRIVE 2 + 6 jeux (FIFA 95, NBA Live 95, Street Fighter 2...) + 4 pads dont un 6 boutons : 850F. Téléphoner au 60 01 05 78 (le week-end ou à partir de 18H en semaine).

Département 78

Vends jeux MEGADRIVE Flink : 150F, Comix Zone : 150F et MK + adaptateur uni. : 100F TBE urgent. Téléphoner à Yoann de 18H à 20H au 39 54 54 25 ou écrire à JARDIN Yoann, 6 Square St Florentin, 78150 LE CHESNAY.

Vends MEGADRIVE 2 + 3 pads (2 à 6 boutons) + 7 jeux (Earthworm Jim, Super Street Fighter 2, Dragon Ball Z...) prix : 700F. Téléphoner au 34 60 54 57.

Département 83

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 7 jeux (Lands., Soleil, Light Crusader, Legend de Thor, FIFA...) prix à débattre ou échange contre Saturn (possibilité de supplément d'argent). Téléphoner au 94 38 69 64 le soir après 18H à Nicolas.

Vends MEGADRIVE 2 + 7 jeux (Lands, Soleil, Light Crusader, FIFA Soccer...) TBE ou échange contre SATURN + Panz Dragon ou Sega Rally, prix à débattre. Téléphoner au 94 38 69 64 après 17H30 sauf le mercredi et jeudi.

Département 91

Vds câbles reliant consoles sur écran Amstrad, Amiga, Atari : 110F port compris. Téléphoner au 69 89 28 98.

Vends MEGADRIVE + 11 jeux (Roi Lion, Sonic Spinball, Zero Tolerance...) + 1 manette prix : 1300F. Téléphoner au 69 43 24 43 après 18H.

Département 92

Vends MEGADRIVE + jeux (Soleil, Micro Machines 2, Sonic 4...) à prix incontournable. Achète SNIN + jeux. Tél. à Matthieu au 47 71 24 02.

Département 95

Vends MEGADRIVE + MEGA-CD 2 + 2 pad Fighter 6 boutons + joystick + 10 jeux (Tom Cat, Dune, Silpheed, Sonic 3, Virtua Racing, Dragon Ball Z...) le tout : 1700F à débattre. Téléphoner après 17H30 à David au 34 10 41 18.

Belgique

Vends MEGADRIVE 2 + 4 manettes (2 à 6 boutons) + Mega Games 2 + Sonic 2 + Dragon Ball Z + Ristar : 1300F et MASTER SYSTEM + 14 jeux : 700F. Ecrire à MORREALE Ludovic, Rue du Parc 6, 7080 LA BOUVERIE, BELGIQUE, téléphoner au 19 32 65 66 03 20.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 11

Ach. sur Saturn Arcade Racer : 250F maxi., Virtua Gun : 200F maxi., carte vidéo NPEG sans film : 750F (tout en TBE SVP). Tél. au 68 32 34 25 aux heures de repas.

Département 57

Ach. console Sega Saturn en bon état. Faire offre après 19H au 87 64 90 05 ou écrire à TERIO Julien, 29 Rue d'Aboncourt, 57320 EBERSVILLER.

Département 78

Ach. Saturn + 1 man. + (si possible un jeu) à 1400F et vds Flink sur MD. Tél. à Yoann au 39 54 54 25 entre 18H et 20H30 ou écrire à JARDIN Yoann, Res. Concorde, 6 Square St Florentin, 78150 LE CHESNAY.

Belgique

Ach. Saturn en bon état : 1500FF avec ou sans jeu + ach. jeux 32X 100F à 150F ou éch. MD + MS + GG + 32X + 16 jeux en tout (MK3, NBA, S2) contre Saturn avec 1 jeu . Tél. à Mr RAMIN au 003267554616.

CONTACT

Département 33

Ech. Virtua Cop, Bug, Firestorm 2... Tél. : 56 51 87 06.

Département 57

Vds ou éch. sur Sat. Bug usa : 200F uniquement 57 ou 54. Tél. au 87 80 47 36.

Ech. MD II + 2 man. + 8 jeux (EJ, EJ2, NBA JAM te, Tiny Tooons, FIFA Soccer, MK II, the Page Master James Pond 3 en excellent état contre Saturn + 1 man. + 1 jeu (ou 2). Tél. à Julien au 87 07 76 91.

Département 59

Echange Victory Boxing Cyber Speedway Daytona Street Fighter the Movie, Rayman, VR Cop. Ecrire à Mr MARTEL Thierry, D21 rue du 19 Mars 1962, 59590 RAISMES, tél. : 27 28 93 23.

Département 91

Ech. FIFA Soccer 96 sur Saturn contre Sega Rally ou vds 200F. Tél. à Benjamin au 60 19 32 49.

Département 92

Ech. Playstation + 4 jeux + 2 man. + memory card (Tekken, Air Combat, FIFA 95, Destruction Derby) contre Sega Saturn. Tél. à Peter au 41 21 09 90.

VENTE

Département 06

Vds Myst ou éch. contre Thunderhawk 2. Tél. à Mathieu au 93 73 01 38.

Département 13

Vds Saturn 2 man. 2 jx : 2500F, gar. 1 an. Tél. : 91 40 74 51.

Département 21

Vds Saturn européenne + 2 man. + 5 jx (Virtua Fighter 2, Myst, Shinobi, Panzer Dragoon, Daytona USA) : 3500F. Tél. : 80 24 77 21 le WE seulement à Vincent.

Département 33

Vds jeux sur Saturn, MD, MS, M-CD, GG, liste détaillée sur demande en écrivant à Laurent KEROURIO, 45 Rue L. et T. Puyoou, 33130 BEGLES (livraison gratuite).

Département 61

Vds jeux Saturn Eur Bug : 250F, VF 150F, Rayman : 250F. Tél. au 33 25 22 13 après 20H à Stéphane.

Département 69

Vds jeux Saturn Panzer Dragoon : 250F et vds MD + 2 man. + 3 jeux (Mickey, Street of Rage, Alien Storm) : 300F. Tél. après 18H à François au 78 49 47 79.

Vds Myst : 250F, Dayt. USA : 200F, Cyberspeedway : 250F, Cl. Knight 2 : 250F. Tél. à Alain : 78 20 37 36 (le soir).

Département 72

Vds Bug : 250F ou éch. contre Thunderwalk 2. Tél. à Mickael au 33 28 84 20.

Département 77

Vds Robotica sur Saturn : 250F. Tél. à Arnaud à partir de 17H30 au 60 07 32 62.

Département 78

Vds Panzer Dragoon (vf) : 300F ou éch. contre FIFA 96 (vf) sur Saturn. Tél. au 30 95 39 49.

Département 84

Vds Sat. (jap) + 2 pads + VF Remix + Dayt. USA + Sega Rally : 2200F (+ frais d'envoi). Tél. à Stéphane : 90 20 63 21.

Département 90

Vds 200F Robotica, Daytona USA, Clock Work Knight 2, Int. Victory Goal. Tél. après 18H au 84 27 74 72.

Département 93

Vds Johnny Bazookatone : 250F, Virtua Cop : 275F, Daytona USA : 200F. Tél. à David au 43 30 14 79.

Vds ou éch. Virtua Fighter Remix : 200F, Shinobi : 190F, Daytona usa : 190F, Rayman : 200F, Virtua Fighter 2 : 250F (usa). Tél. : 43 08 05 61 ap. 17H ou écrire à BILBILLE Alain, 16 Rue des Rosiers, 93220 GAGNY.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •

• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ SATURN ★ ☐ ★ 32 X ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 49

A renvoyer à : MEGA FORCE «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

Le 1er mensuel 100% solutions et plans pour finir vos jeux PC

DU JAMAIS VU !

PC Soluces n°2 vient de paraître, au sommaire :

LES PLANS COMPLETS DE GABRIEL KNIGHT II • DRAGON LORE • FRANKENSTEIN • STOONEKEEP (27 PAGES) • SIMON THE SORCERER II • SAM & MAX HIT THE ROAD • WING COMMANDER IV • WARCRAFT 2 (20 PAGES) • SHANNARA • SHIVERS • CÆSAR II • DUKE NUKEM 3D (8 PAGES) • DES SOS POUR VOUS DÉBLOQUER. • DES TONNES D'ASTUCES ET DE CODES POUR LES MEILLEURS JEUX • COMMENT TROUVER DES CODES SOI-MÊME • LES INFOS SUR LES DERNIERS JEUX SORTIS.

Il n'est pas trop tard pour recevoir le N° 1
Port gratuit et livraison sous 48 heures*

Bon de commande (à recopier ou à découper)
OUI ! Je veux recevoir PC SOLUCES N°1

❑ Je joins un chèque de 32 F (établi à l'ordre de PC SOLUCES)
Bulletin de commande à adresser avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Cyber Press Publishing • 92,98 Bld Victor Hugo • 92115 Clichy Cedex

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

CP ..... Ville .....

* sous réserve des stocks disponibles

En vente chaque mois chez votre marchand de journaux

UN MAGAZINE AVEC 3 CD-ROM POUR 49 F SEULEMENT

INTERFACE ET INSTALLATION SIMPLIFIÉE (sous WINDOWS 3.1x, MSDOS et WINDOWS 95).

PC COLLECTOR, C'EST

• 100 démos jouables, dont
ACTION SOCCER • BATTLE ISLE 2 • BERMUDA SYMDROME • CÆSAR II • COMMAND & CONQUER • CONQUEST OF THE NEW WORLD • CRUSADER • DESCENT 2 • DESTRUCTION DERBY • FIFA 96 • MAGIC CARPET 2 • MORTAL KOMBAT 3 • RAYMAN • SCREAMER • SHELLSHOCK • TERMINATOR FUTURE SHOCK • THE NEED FOR SPEED • WING COMMANDER IV • WIPEOUT • WORMS
...ET DES TONNES D'AUTRES DÉMOS JOUABLES.

• 3 jeux complets du commerce édités par OCEAN
(SLEEPWALKER • ONE STEP BEHOND • WIZKID).

• En cadeau, 193 mégas de nouveaux sharewares :
DES JEUX • DES UTILITAIRES • DES UPGRADES • DES DRIVERS • DES IMAGES • DES SONS • DES ANIMATIONS • DES NOUVELLES MISSIONS POUR COMMAND & CONQUEER, WARCRAFT II • DES MISES À JOUR...•

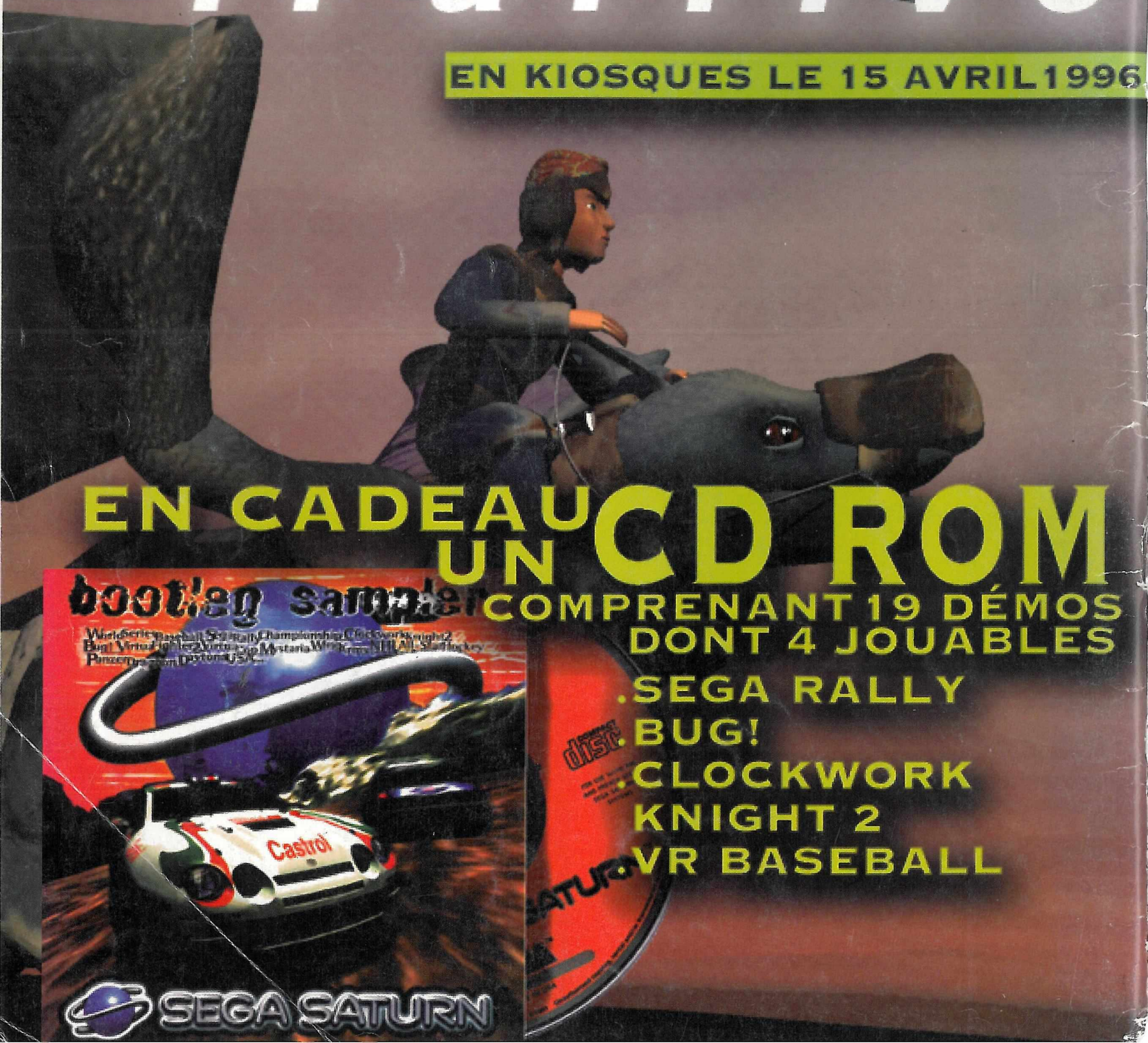
En vente chez votre marchand de journaux
Paraît tous les 2 mois

hors série SEGA SATURN

le 1er mensuel des consoles nouvelle génération

playmag il arrive

EN KIOSQUES LE 15 AVRIL 1996



EN CADEAU UN CD ROM

COMPRENANT 19 DÉMOS
DONT 4 JOUABLES

- SEGA RALLY
- BUG!
- CLOCKWORK KNIGHT 2
- VR BASEBALL